04 211 2015
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ

- **GAME DEVELOPERS** *CONFERENCE*
- **MOBILE WORLD** *CONGRESS*
- **WINDOWS 10**

ВНУТРИ СКИДКА 30% НА THE WITCHER 3 *WILD HUNT*

16+

ПОСТЕР + НАКЛЕЙКИ

ВЕРДИКТ

EVOLVE
THE ORDER 1886
RESIDENT EVIL *REVELATIONS 2*
HELLDIVERS
GRAVITY GHOST
HOTLINE MIAMI 2 *WRONG NUMBER*

В РАЗРАБОТКЕ

UNCHARTED 4
NEXT CAR GAME *WRECKFEST*
SYBERIA 3
HEARTS OF IRON 4
GLORIOUS LEADER

BATTLEFIELD HARDLINE

9 771560 258026 15004
игроМедиа

KASPERSKY ANTI-VIRUS
В НОМЕРЕ БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ АНТИВИРУСА НА ОДИН МЕСЯЦ

ИГРОМАНИЯ

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Наши веселые акции с G2A.com продолжаются. В прошлый раз мы отдавали чуть ли не задаром GTA 5 — все желающие могли купить игру менее чем за 1300 рублей. В этот раз вас ждет тридцатипроцентная скидка на предзаказ третьего «Ведьмака». Код IGRW3 — универсальный, им может воспользоваться любой, поэтому смело передавайте информацию друзьям и знакомым, чтобы у них тоже была возможность заказать игру дешевле. Только не забывайте, что на сайте G2A надо выбрать русскую региональную копию игры. Во-первых, она дешевле. Во-вторых, только на нее распространяется скидка. А то некоторые выбирают глобал-версию и потом пишут гневные письма, что игра дорогая да еще и скидка не работает. Все работает, главное — выбрать в магазине нужную версию игры. Подробная инструкция, как совершить покупку со скидкой, поджидает вас на стр. 101. Акция действует до 23 апреля.

Помимо скидок, наклеек и постеров, в номере вас ждет подробный рассказ про две важные выставки — индустриально-игровую GDC и гаджетно-железячную MWC. Мы суммировали для вас все самое интересное, что случилось на этих мероприятиях.

И, конечно, рецензии. Просто посмотрите на перечень игр в содержании — поймете, что выпуск получился очень и очень горячим. Кстати, для того, чтобы успеть написать статью по Battlefield Hardline, Геворгу Акопяну пришлось стремглав сгонять в Лондон, целиком пройти в офисе разработчиков сингл, набрать несколько десятков часов в мультиплеере и сочинять текст чуть ли что не в обратном самолете в Москву. Но Гев выдержал все испытания и подготовил замечательный материал.

И в завершение главредского хочу всем напомнить: мы активно продолжаем развивать наш Twich-канал — twitch.tv/igromania. Каждую пятницу в 19:00 мы проводим ток-шоу про игры «Игромания уже не та» — вместе с Геворгом больше часа разговариваем про индустрию, конкретные проекты, отвечаем на ваши вопросы и разыгрываем различные бонусы (игры, артбуки и прочая-прочая). А теперь еще и каждый день кто-то из редакции стримит на Twich игры.

Группа в Viber тоже постоянно растет. Там мы просто болтаем за жизнь, постим фотографии из недр редакции. В общем — расслабленная домашняя атмосфера и одновременно возможность взглянуть на жизнь «Игромании» изнутри. Присоединяйтесь! И до встречи в следующем номере!

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что наш журнал интерактивен. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него бесплатное приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить его, навести камеру смартфона на журнал и... окунуться в дополненную реальность.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

04 АПРЕЛЬ [211] 2015
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Редакторы — Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Продюсер видеонаправления — Артавазд Мурадян
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Игорь Пехтерев, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android — Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android — Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru — Денис Поповкин
Программирование — Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура — Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик — Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта — Геворг Акопян
Выпускающий редактор — Эдуард Клишин
Новости — Илья Логунов, Павел Брель
Ведущий раздела чит-кодов — Георгий Власов
Модераторы — Вадим Швед, Сергей Уразов
Литературный редактор — Анна Полянская

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов — Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ
Главный режиссер видеостудии — Алексей Шуньков
Контент-редактор — Евгений Колпаков
Звукорежиссер — Анастасия Медкова
Редактор — Александр Пушкарь
Видеомонтаж — Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Шакиров, Марк Юзенас, Александра Строганова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева
Тел/факс — (495) 730 4014

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Менеджеры — Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — vozvrat@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by Igromedia LLC since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *welcome@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontūrai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клаб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

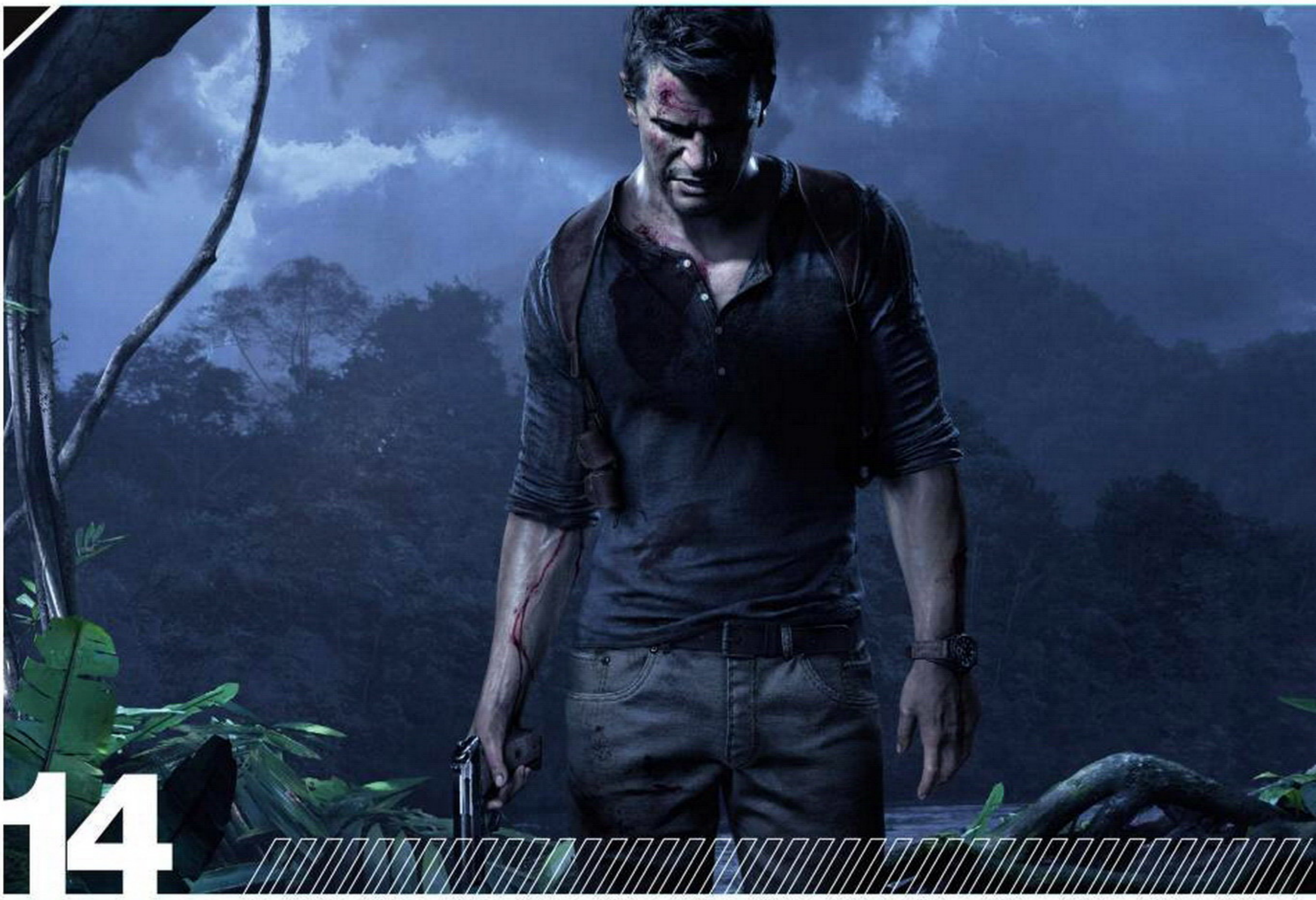
© «Игромания», 1997-2015 © Igromania, 1997-2015
Тираж 51 480 Circulation 51 480

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

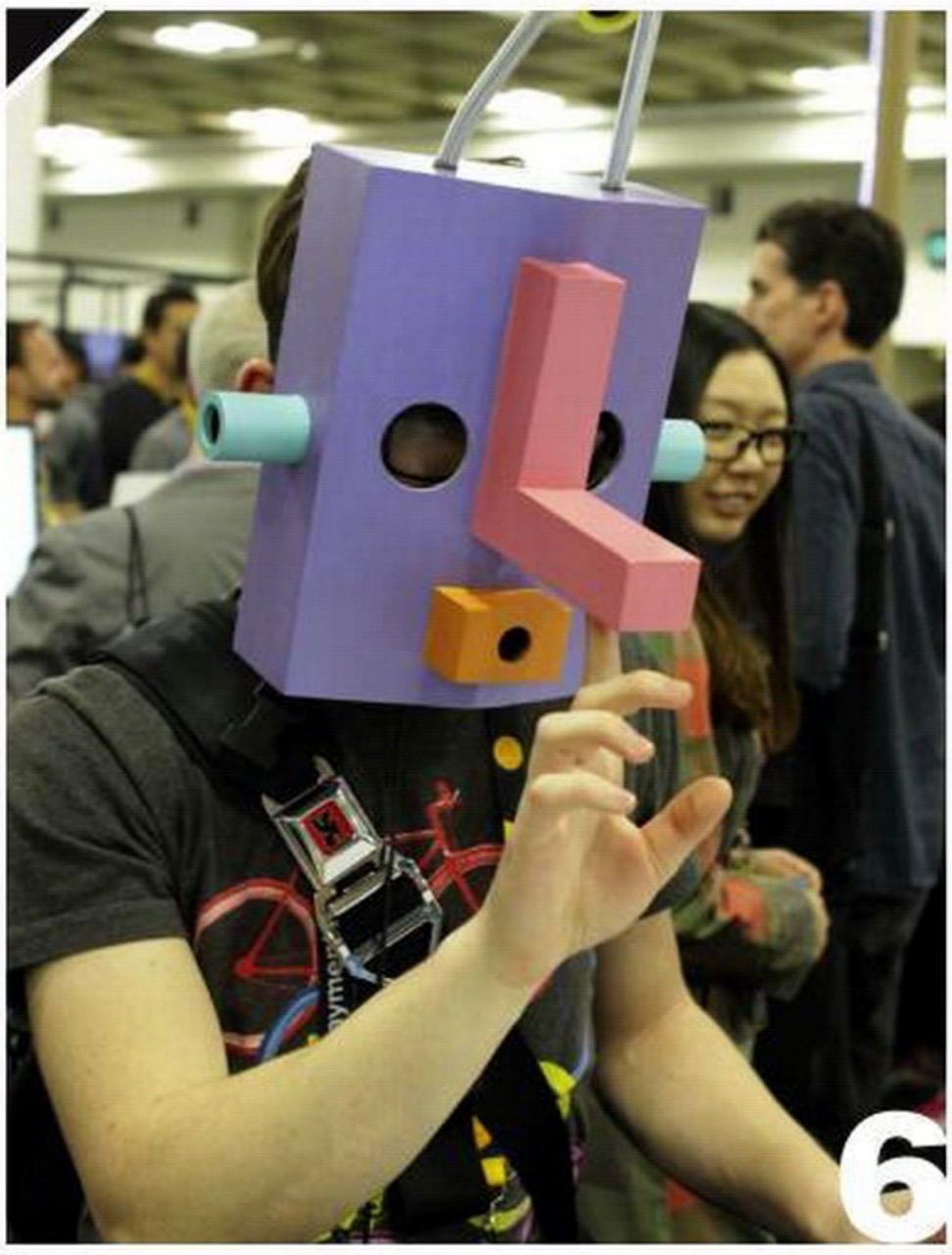
Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 28 апреля. Спрашивайте в киосках и заказывайте на *магазинжурналов.рф*

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958,
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753,
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №04 (211) 2015



Uncharted 4 A Thief's End Эксклюзивные подробности из первых рук



GDC 2015 Отчет о конференции разработчиков игр

6-23 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 GDC 2015
18 Десять виндузят

24-25 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Uncharted 4: A Thief's End

26-39 В РАЗРАБОТКЕ
26 **Рейтинговая система игровых рубрик**
27 Игромания рекомендует
28 Glorious Leader
32 Syberia 3
34 Next Car Game: Wreckfest
38 Hearts of Iron 4

40-107 ВЕРДИКТ
40 Battlefield Hardline
56 The Order: 1886
80 Hotline Miami 2: Wrong Number
82 Evolve
84 Resident Evil: Revelations 2
86 The Escapists
88 The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
90 Helldivers
92 Gravity Ghost
94 Lucius 2: The Prophecy
96 Homeworld Remastered Collection
98 Grow Home
100 Decay: The Mare
102 White Night
103 Super Stardust Ultra
104 Cities XXL
106 Мобильный дайджест

108-111 ОНЛАЙН
108 Дайджест онлайна

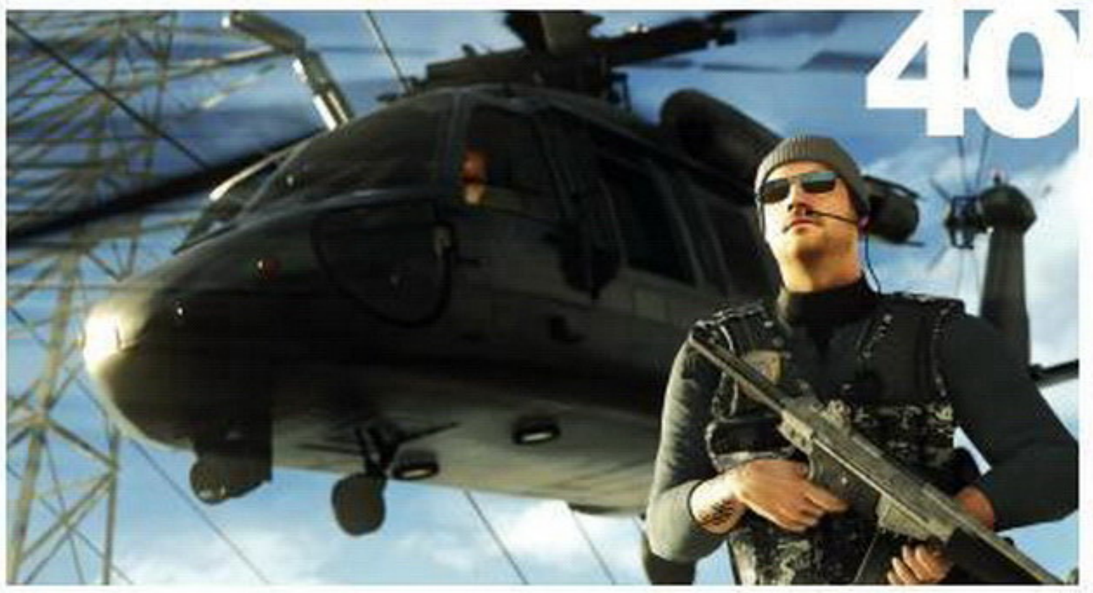
112-114 КИНО
112 Мстители: Эра Альтрона

116-135 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
116 Мобильные радости: Обзор новинок с MWC 2015
120 Железные новинки
Тесты
124 Монитор ViewSonic VG2401mh
126 Игровой ноутбук MSI GT80 2QE Titan SLI
128 Акустика SVEN Royal 2R
129 Клавиатура Cooler Master Trigger Z
130 Монитор Philips 272G5djeb
132 Телефон ASUS Padfone S
134 Разумный компьютер за разумные деньги

Алфавитный список игр в номере

Alto's Story 106
Ascent 109
Asteroids: Outpost 111
Auro 107
Battlefield Hardline 40
Cities XXL 104
Dark Echo 106
Decay: The Mare 100
Deep Down 109
Evolve 82
Glorious Leader 28
Gravity Ghost 92
Grow Home 98
Hearts of Iron 4 38
Helldivers 90
Homeworld Remastered Collection 96
Hotline Miami 2: Wrong Number 80
Lucius 2: The Prophecy 94
Next Car Game: Wreckfest 34
Planet Quest 107
Project HON 110
Rainbow Six: Siege 111
Reign of Kings 110
Resident Evil: Revelations 2 84
Super Stardust Ultra 103
Supernova 111
Syberia 3 32
The Escapists 86
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D 88
The Order: 1886 56
The Wizarding World Online 109
Uncharted 4: A Thief's End 24
White Night 102

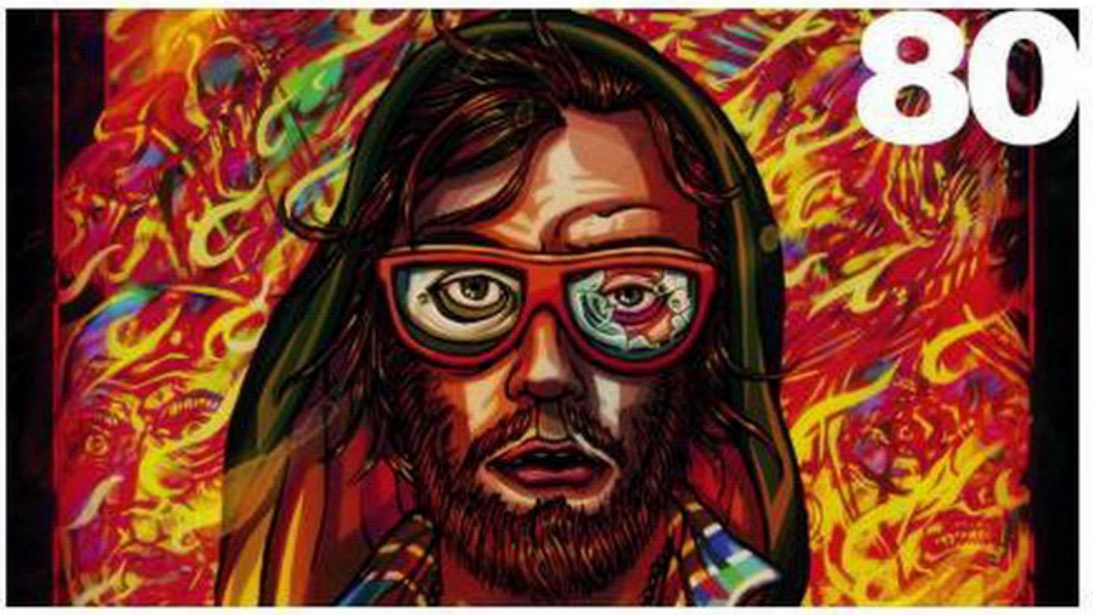
Syberia 3 Мама, я не вернусь



Battlefield Hardline Копы в огне

Resident Evil: Revelations 2 Во что ты превратился

The Order: 1886 Небо Лондона



Hotline Miami 2: Wrong Number Министерство культуры

136-141 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
136 Тест № 4. Апрель
137 Сканворд № 4. Апрель
138 Видеопамять № 4.
141 Подведение итогов за № 2. Февраль

КАЛЕНДАРЬ
139 The Order: 1886
140 Dreadnought

138-144 ИТОГИ НОВОГОДНИХ КОНКУРСОВ
142 Новогодняя фотожаба
144 Новогодний комикс

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Star Wars
Hearthstone: Heroes of Warcraft

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Grand Theft Auto 5
G2A.com
Project CARS
Skyrim — Dawnguard

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ACER ..... 2-я обложка
Electronic Arts .. 3-я обложка
MSI ..... 4-я обложка

В номере:
POPITAS 37
ООО «Игромедиа» 101, 105, 115

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортью, мнения редакторов и многое другое.

Весенний выпуск!

Всем привет!

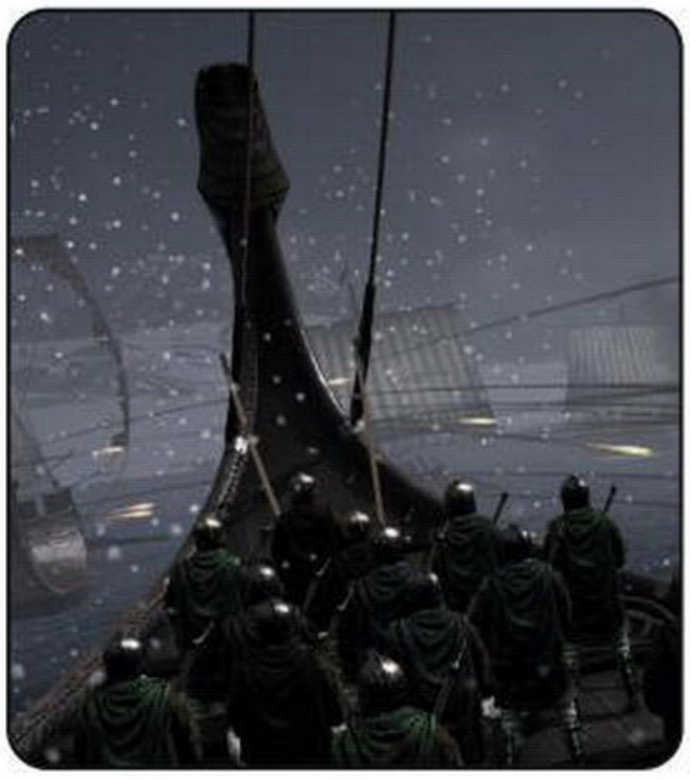
На улице наконец-то потеплело, снег растаял, и индустрия вовсю набирает обороты. В Сан-Франциско прошла GDC 2015, где дали установку на виртуальную реальность к концу года и показали множество интересных технологий. Репортаж с этой конференции ждет вас на диске.

Помимо этого, наши редакторы спешат поделиться своим мнением про главные новинки — The Order: 1886 и Dying Light. Мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а также вспоминаем известные игры в ретроразделе. На диске вас ждет подборка знаковых игр прошлого 5-10-15-20, а в десятках самых-самых на этот раз собрались самые сексуальные герои и героини из 2014-го. Все это и многое другое — уже перед вами!Все это и многое другое — уже перед вами!

Игровые новости

Прошел еще один месяц, с новыми релизами, анонсами и трейлерами крупных проектов, эпизодических сериалов и независимых игр.

В этом выпуске: Square Enix анонсирует Just Cause 3. Разработчики студии Defiant представили карточно-ролевой проект Hand of Fate. Creative Assembly выпустила «варварское» продолжение стратегической серии — Total War: Attila. «Готэм принадлежит мне» — новый трейлер Batman: Arkham Knight от Warner Bros. О жизни в проклятом городе игры Bloodborne рассказывает Sony. Состоялся релиз The Order: 1886 от студии Ready at Dawn. Paradox выпускает Cities: Skylines. Capcom начинает сериал Resident Evil: Revelations 2. Робот лазает по деревьям в необычном проекте Grow Home от Ubisoft. Gearbox показывает улучшенную версию Homeworld. Продолжается выход эпизодов «Игры престолов» от студии Telltale. Square Enix выпустила Life is Strange — эпизодический проект о паранормальных явлениях в жизни юношества. The Sims 4 от Electronic Arts пополнится «рабочим» обновлением Get to Work. Печальный Амуму гневается и грустит в музыкальном видео по League of Legends от Riot.



Новости индустрии

Игровая индустрия продолжает радовать нас потоком новых событий, анонсов и рассказов о технологиях будущего — в том числе тех, которые относятся к области виртуальной реальности и искусственного разума.

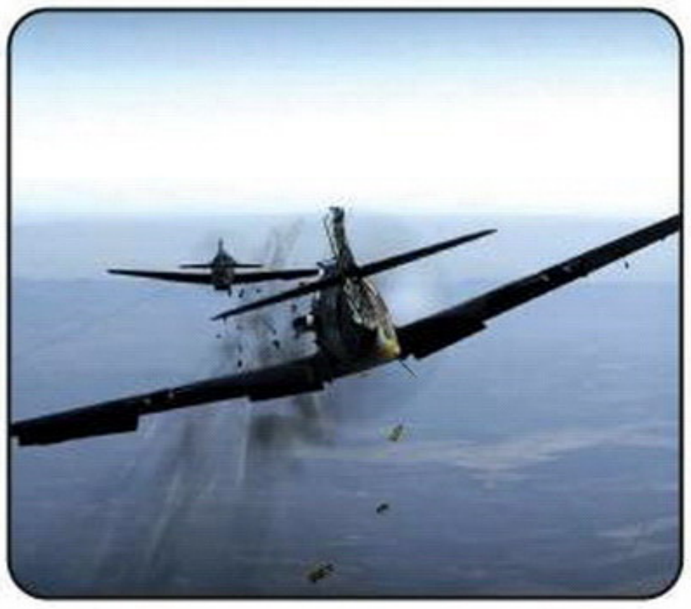
В этом выпуске: Twitch наглядно показал расклад по популярности игр в своих трансляциях и анонсировал фестиваль TwitchCon. На Indiegogo появился проект «ботинок Челл» с амортизацией удара. На Kickstarter вышли разработчики продолжения Ultima Underworld. Sony продала свое онлайновое подразделение, и там сразу же начались увольнения. BioWare отменила разработку онлайновой игры Shadow Realms. Sega терпит убытки из-за невысоких продаж новой игры про Соника. Аналитики подсчитали, что новое поколение консолей оказалось популярнее предыдущего. В App Store появилась категория «игр без микротранзакций». Картонный виртуальный шлем Google с помощью Mattel возвращается в виде игрушки View-Master. Grand Theft Auto 5 на PC снова перенесли. Epic Games будет раздавать деньги разработчикам на Unreal Engine 4. Google научила виртуальный разум самостоятельно проходить старинные игры для Atari 2600. Количество активных пользователей Steam достигло 125 миллионов человек. В Diablo 3 могут появиться микроплатежи. Возвращаются музыкальные игры серий Guitar Hero и Rock Band.

Игровая культура

И снова мы продолжаем собирать все самые лучшие образцы игровой культуры за месяц — лучшее музыкальное видео, лучшую анимацию, кинематографическое, художественное творчество и много другого.

В этом выпуске: энтузиаст GTA сравнил виртуальный Лос-Сантос и реальный Лос-Анджелес. Художники переделали заставку из «Симпсонов» в стиле пиксельного искусства. Странника из Fallout 3 сделали из воздушных шариков. Художник воссоздал китайские горы на движке Unreal Engine 4. Пользователи Reddit разыскали «источники вдохновения» художников плакатов BioShock. Студия GuildMaster сняла LEGO-мультфильм по мотивам Skyrim. Гейб Ньюэлл стал маньяком в машинниме про распродажи Steam. Зелья из World of Warcraft воплотили в трехмерных моделях. Геймер ухитрился пройти Super Mario World, набрав ноль очков. Для Doom выпустили модификацию с камерой и палкой для селфи. По Red Dead Redemption сняли спагетти-вестерн. Культовый фильм «Лицо со шрамом» обрел восьмибитный вид на канале CineFix. Мастер по пластиковым деталям собрал из LEGO лечебную пушку медика из Team Fortress 2. Пироман из той же TF2 пришел дежурить в пиццерию из Five Nights at Freddy's. Хедкраб угоняет катамаран у Гордона Фримена. Кузнецы с канала AWE me выковали оружие Катарины из League of Legends. Финский художник превратил тостер в приставку Super Nintendo.

Спецраздел по War Thunder



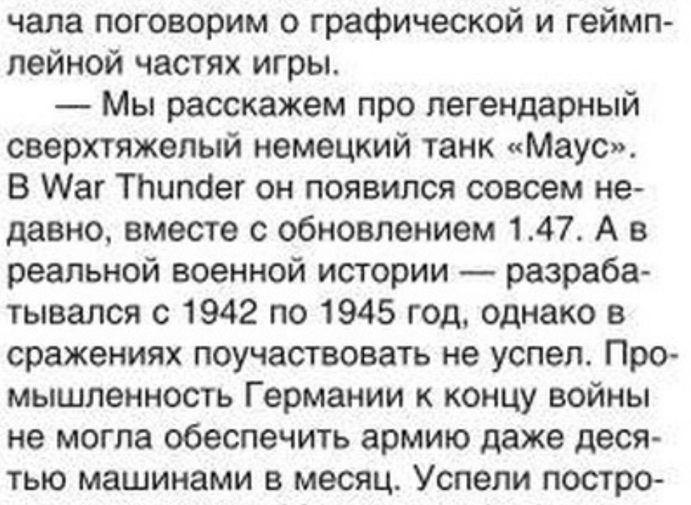
Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Этот выпуск в рубрике War Thunder отличается от предыдущих. Мы не будем много говорить о геймплее, зато углубимся в историю и попробуем ответить на вопрос «А должны ли нагибать топовые самолеты немецкой авиации?», который уже давно волнует множество игроков.

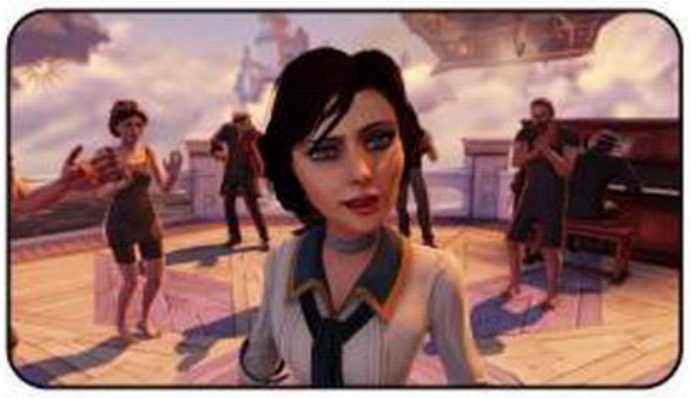
— Совсем недавно на серверах War Thunder вышло обновление 1.47. Мы изучили его, плотно отыграли — и теперь предлагаем вам детальный обзор наиболее интересных и значимых изменений. Разработчики назвали обновление «Крупный калибр» — с намеком на новую технику. Но о ней позже, нас в обновлении привлекла не только она. Сначала поговорим о графической и геймплейной частях игры.

— Мы расскажем про легендарный сверхтяжелый немецкий танк «Маус». В War Thunder он появился совсем недавно, вместе с обновлением 1.47. А в реальной военной истории — разрабатывался с 1942 по 1945 год, однако в сражениях поучаствовать не успел. Промышленность Германии к концу войны не могла обеспечить армию даже десятью машинами в месяц. Успели построить только два «Мауса», и оба были впоследствии взорваны.

— Рассказываем о зенитках, самоотверженно прикрывающих наземную технику от ударов с неба. По состоянию на версию 1.47 в игре шестнадцать зенитных установок. Пять у США, четыре у Советов и целых семь у Германии.



Десятка самых-самых сексуальных героинь 2014 года



Пока западные журналисты спорят об объективации женщин в видеоиграх, мы честно и абсолютно предвзято выбираем самых сексуальных героинь 2014 года. Но сразу отметим, что сексуальность все-таки складывается из самых разных факторов, а грудь, попа и милое личико лишь вершина айсберга мужских страстей.

Вы, конечно, с нашим топом не согласитесь, но это очень даже хорошо, все-таки понятия о красоте у каждого человека свои.

Десятка самых-самых сексуальных героев 2014 года

Говорят, женщины — привереды, ждущие исключительно принца. Ну а как тут не привередничать, если один не способен унести больше двух коробок с патронами; другой подобен слону в посудной лавке; третий — хорош, но мертв от слова «совсем»... А все подходящие кандидаты уже взяты на короткий поводок другими умницами и красавицами. Так кому же отдать предпочтение? Специально для наших читательниц «Игромания» выбрала десятку самых-самых сексуальных героев 2014 года.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В 1995 году вышла третья часть серии Mortal Kombat — самая быстрая и кровавая на тот момент, а вдобавок имевшая на борту целых пятнадцать персонажей, из которых добрая половина — новые. Пятью годами позже началось бесконечное путешествие по двум мирам, Аркадии и Старку. Только сейчас по ним бродит Зои Кастильо, а началось-то все с приключений художницы Эйприл Райан. Еще через пять лет вышла последняя игра серии SWAT под номером четыре — тактический боевик, где не надо было палить направо и налево. И вообще, чем меньше выстрелов за миссию — тем лучше. Наконец, в 2010 году приключения штрафного отряда американских войск пришли и на ПК в Battlefield: Bad Company 2 — со всеми полагающимися разрушениями.

В этом выпуске:

- **Mortal Kombat 3**
- **The Longest Journey**
- **SWAT 4**
- **Battlefield: Bad Company 2**

GDC 2015

Хоббиты и драконы, титаны и стюардессы, коммунизм и вулканы — отчет о самых интересных событиях, случившихся на прошедшей в Сан-Франциско конференции разработчиков игр GDC 2015

Мы, дети рубежа тысячелетий, привыкли к безумному темпу жизни. Нам повезло жить на пике научно-технической революции, когда весь мир менялся прямо у нас на глазах: реактивные самолеты, ракеты, телевидение, компьютеры, интернет… Чуть ли не каждый год перед человечеством распахивались все новые и новые горизонты. Теперь эта эпоха подходит к концу — нам придется учиться жить в новом темпе, более медленном и спокойном. И прошедшая конференция разработчиков игр GDC 2015 стала отличным тому примером. Если раньше новости годовой давности могли заинтересовать разве что археологов, то теперь все иначе: казалось, что мы попали на продолжение GDC 2014. Будто и не было тех двенадцати месяцев, прошедших с ее окончания. Те же люди, те же разговоры, те же новости. Доходит до совершеннейших курьезов, хоть бери прошлогодний обзор и начинай хватать оттуда целые абзацы. Все та же виртуальная реальность на каждом углу, все та же война движков, все та же война API, все тот же традиционный слух, что Valve анонсирует Half-Life 3. К счастью, как бы GDC 2015 ни пыталась походить на GDC 2014, дважды в одну реку не войдешь. И эта конференция позволила нам взглянуть на многие вещи под совершенно новым углом…

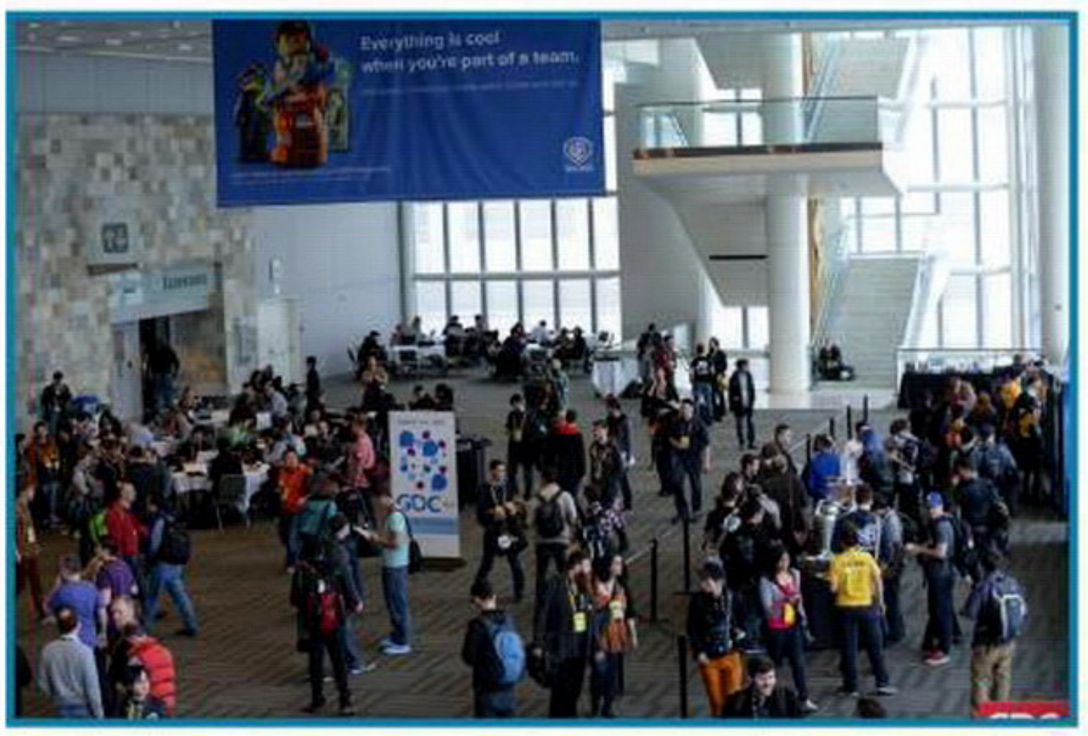
Разговоры, разговоры

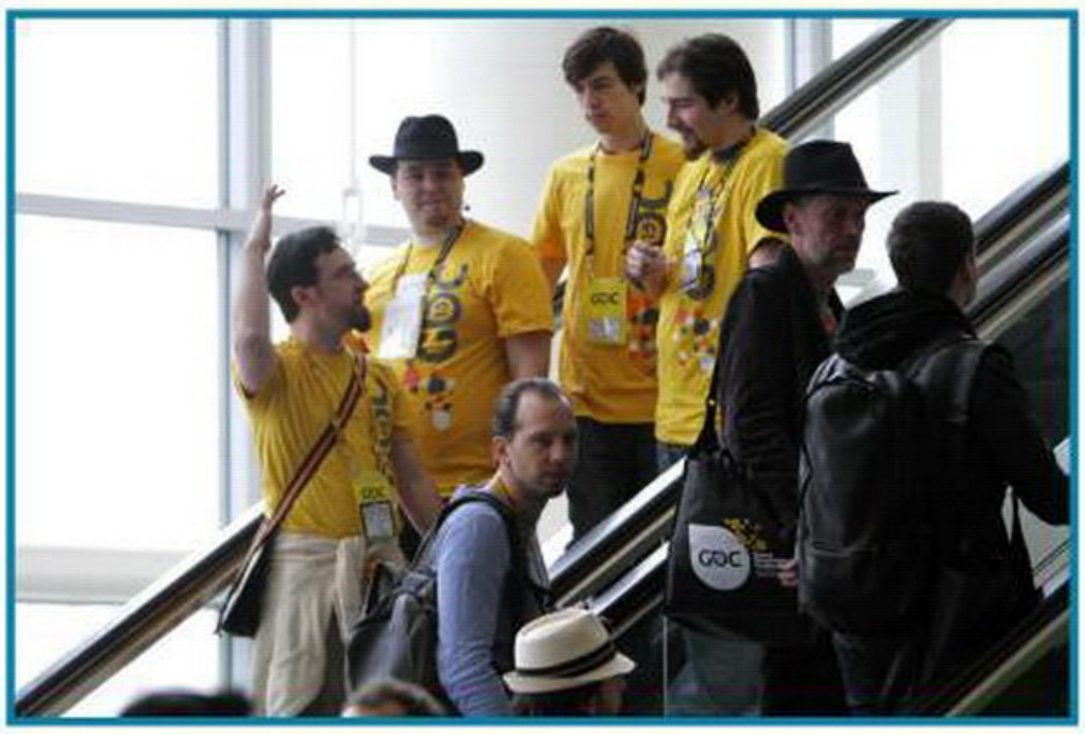
Читая новости, многие начинают воспринимать GDC как выставку, яркое шоу с кучей анонсов и презентаций. И не без причины. Мы не раз говорили, что GDC действительно все больше и больше начинает походить на выставку, однако ее основная задача — собрать всех разработчиков вместе и позволить им обсудить самые наболевшие темы. Поэтому истинный облик GDC — это заполненные до отказа аудитории, сцены со скромными трибунами для докладчиков и лекции, лекции, лекции… В сущности, очень походит на университет. Зато только здесь и можно понять, чем живет и чем дышит современная игровая индустрия.

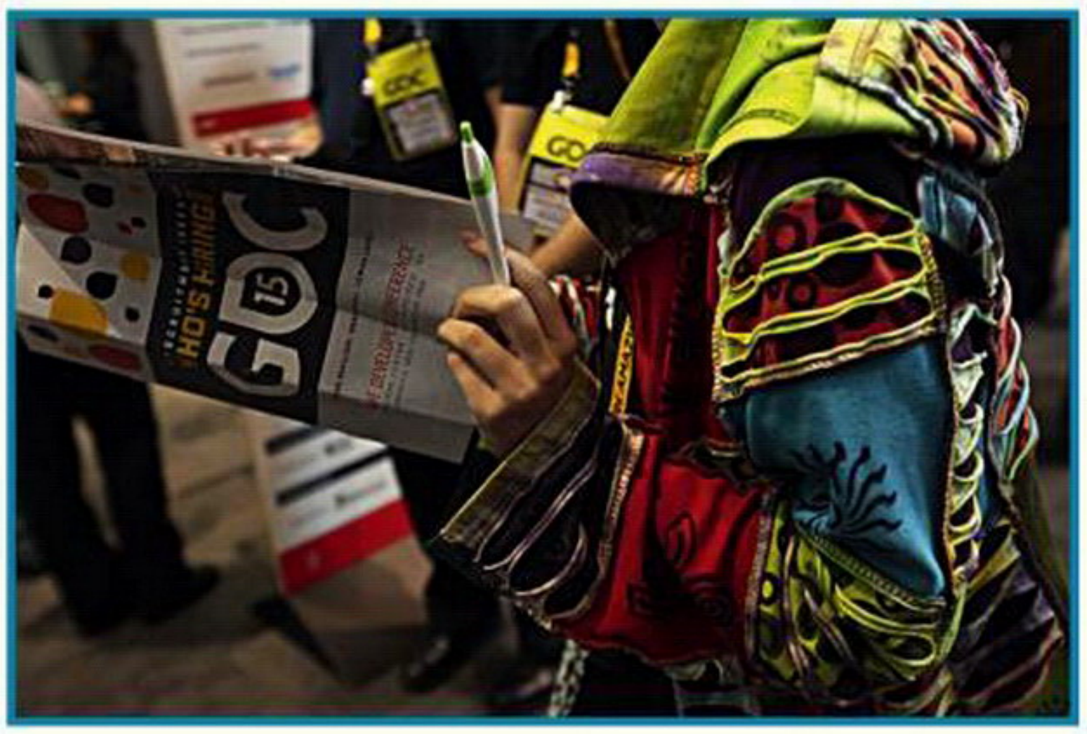
Как и всегда, лекции делились на две категории, интересные и неинтересные. Так уж вышло, что значительная часть хороших игр получается хорошими случайно, и, когда авторов такой игры приглашают поделиться опытом, ничего толкового они сказать не могут. А некоторые даже и не стараются особо, предпочитая потратить время на рекламу себя любимых. Однако есть здесь и серьезные ветераны, которые с удовольствием рассказывают о своей работе и раскрывают секреты индустрии.

Тем для обсуждения в этом году было множество: почему так мало делается юмористических проектов, как нужно подавать сюжет в мобильных играх, как добиться эмоционального отклика у игроков, как вообще выживать, если каждый день в мире на одном только iPad появляется полтысячи новых игр? Создатели **Alien: Isolation** рассказывали, как нужно пугать людей, разработчики **Civilization: Beyond Earth** посыпали голову пеплом и проклинали себя за трусость, из-за которой студия так и не решилась менять геймплей **Civilization 5**.

Кстати, нас, игроков, тоже обсуждали. Причем довольно активно. Оказалось, мы, игроки, разработчикам не нравимся. Удивили, надо же! Они нам тоже, может, не нравятся, если уж на то пошло. Однако в послед-







нее время это взаимное неприязненное отношение стало разработчиков серьезно напрягать, потому что нас, игроков, больше, так что, когда они в нас плюют, мы утираемся, а вот когда мы в них — они начинают тонуть.

Если же говорить серьезно, проблема общения с игроками действительно становится для игровой индустрии все более болезненной. Теперь, когда даже консоли уходят в онлайн, студиям приходится учиться создавать вокруг своих игр крепкие сообщества фанатов. Вот только мало у кого это получается, многие своими действиями лишь еще больше ухудшают отношения с аудиторией. На GDC собрали целый круглый стол, за которым ветераны индустрии плакались друг другу в жилетки, жалуясь на злых пользователей. Все отмечали тревожный тренд: игровое сообщество становится все более значительным и все более враждебным.

Стараясь привлечь новых пользователей, разработчики пытаются расширять круг общения: осваивают социальные сети, крупные форумы и прочие площадки для общения. Но там готовы принимать лишь тех, кто действительно прислушивается к мнению аудитории. Высказывать формальное почтение, кивать головой, но ничего при этом не делать не получится — в лучшем случае побьют камнями и успокоятся. В худшем — обидятся, раздуют скандал и вынесут его на просторы Сети.

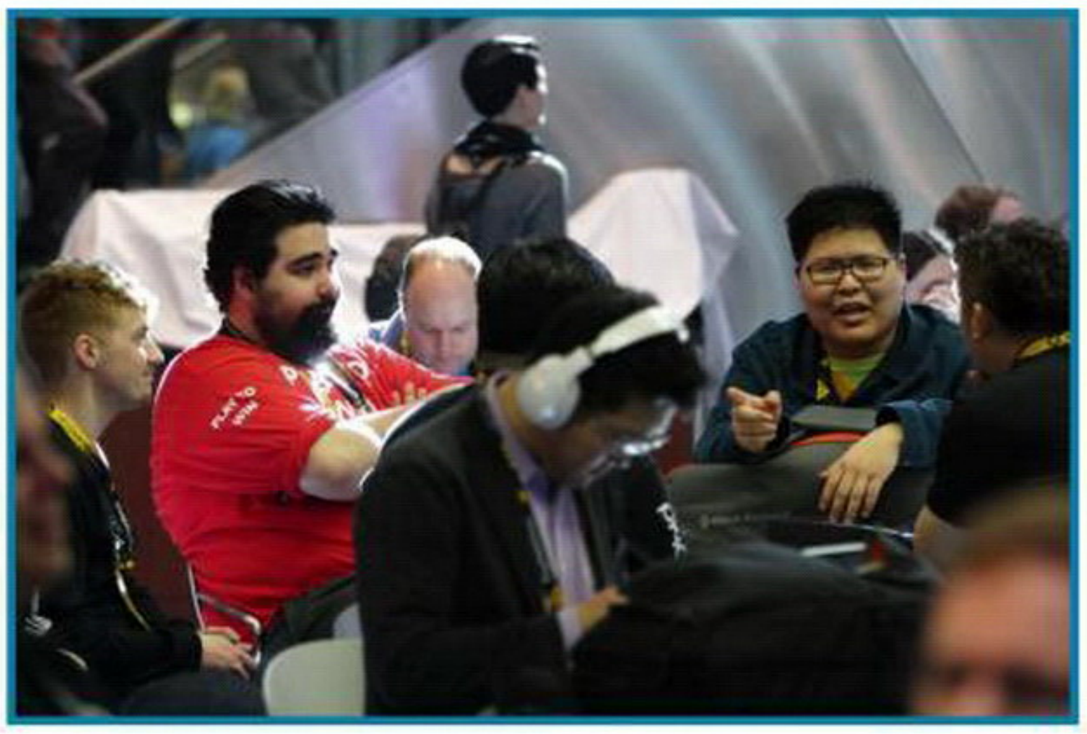
Показательный пример произошел перед самой GDC. Студия **Gaijin Entertainment** отозвала своих представителей с популярного на Западе сайта Reddit, заявив, что присутствие разработчиков лишь разжигает там огонь ненависти и у них нет времени изучать выплескивающиеся на них ушаты неконструктивной критики. Увы, нынче это не скандал, и даже не новость, а обычная рутина.

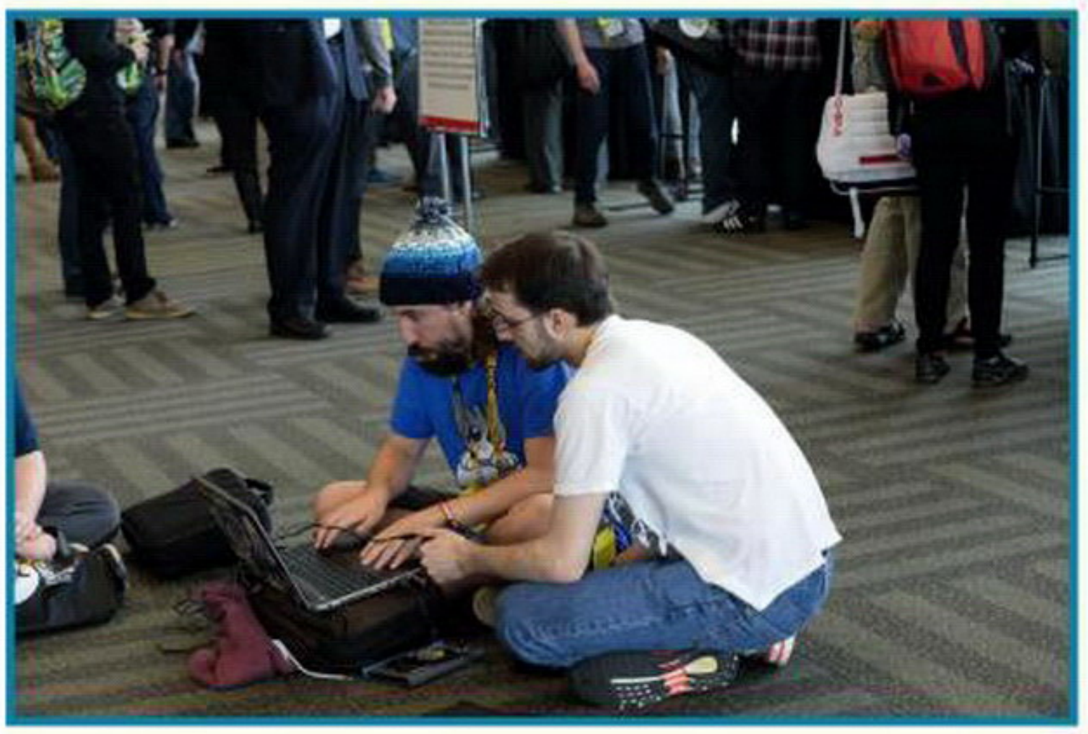
На GDC говорили именно об этом. Пытались понять причины, придумать меры противодействия.

В реальной жизни психологи давно подметили, что люди не склонны поступать с другими людьми плохо, если считают, что могут встретиться с ними снова. Зато случайному человеку вполне могут сделать гадость. В Сети, на рядовом игровом форуме всех людей можно считать случайными, так что не удивительно, что построить на этой основе доброжелательное сообщество очень сложно. И чем больше в нем людей, тем больше проблем. Раньше, когда игроков в Сети было мало, разработчики как-то справлялись, но теперь число пользователей выросло на порядки. А в бесплатных играх — даже на несколько порядков, поэтому многие старые методы организации диалога между игроком и разработчиком просто отказываются работать.

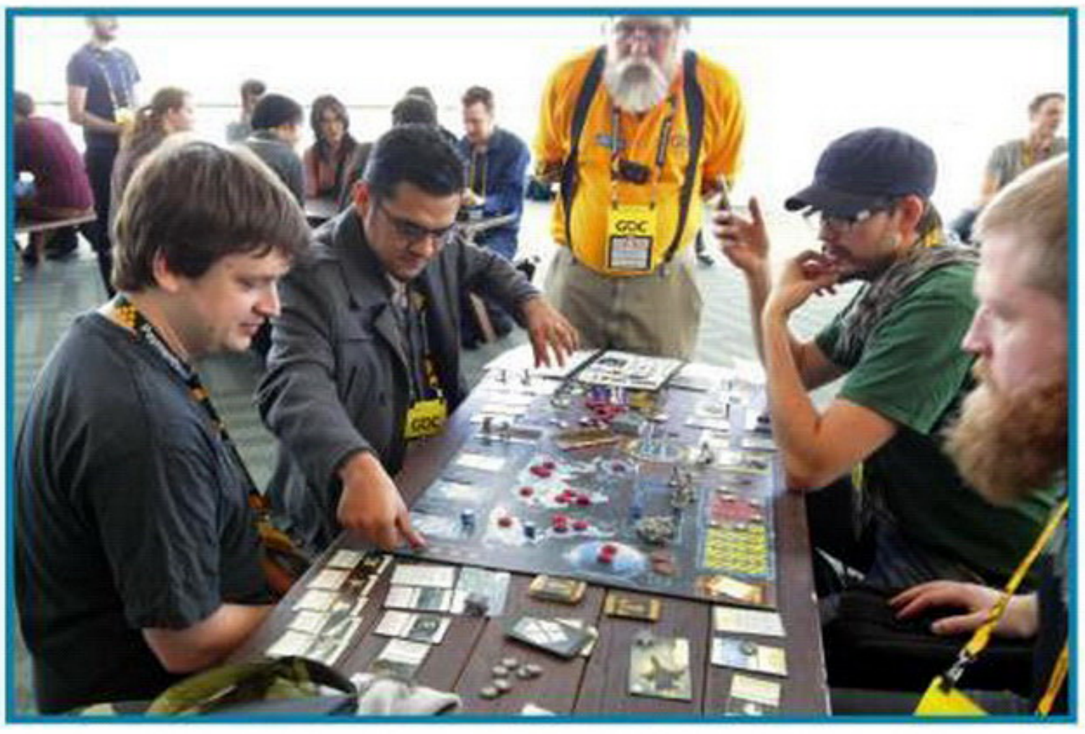
Как решить эту проблему, так и не придумали. Разве что брать за образец реальную жизнь, начиная возводить барьеры и формировать социальные группы. Выделять и поощрять активных пользователей значками и форумными титулами, чтобы к их мнению прислушивались. Одновременно отгораживаться от случайных людей, поражать их в правах, ограничивать возможности (закрывать доступ к темам, разделам, голосованиям и прочее), давая стимул вести себя хорошо, чтобы стать «своим». В общем, формировать игровые сообщества по образу полицейского государства, деля при этом форумы на множество разделов и подразделов, чтобы народ не сбивался в кучи и не начинал бузить. Такой вот «веселый» итог обсуждения — разогнать всех по закуткам и не забывать про плетку.

К счастью, были на GDC и более позитивные примеры работы с аудиторией. Бельгийская **Larian Studios** долгое время делала неудачные игры. В 2009 году они выпустили особенно неудачный





Divinity 2: Ego Draconis, после провала которого студия была на грани закрытия… И тут руководство приняло два стратегических решения. Первое — делать игру не для издателей, а для игроков, даже если это значит проблемы с поиском инвесторов и маленький бюджет. Второе — признать, что студия ничего не понимает в создании игр и начать максимально прислушиваться к мнению альфа-тестеров. С самого открытия раннего доступа сотрудники студии просеивали сотни и сотни отзывов, пытаясь понять пожелания пользователей. Часто эти пожелания шли вразрез с мнением многих разработчиков. Было серьезное сопротивление команды, но и его удалось преодолеть. В результате на бюджет в 4,5 миллиона евро удалось сделать **Divinity: Original Sin**, одну из лучших ролевых игр прошлого года. Такая вот история.



Я — это пламя! Я — это смерть!

Представьте себе: вы стоите посреди гигантской сокровищницы и собираетесь стырить Аркенстон для своих друзей-гномов, ждущих вас наверху. Вот только есть одна проблема. Вы уже смотрели вторую часть «Хоббита» (а то еще и книжку читали!) и точно знаете, что сия затея добром не кончится, что сейчас откуда-то вылезет Смауг и вам не поздоровится. Однако все-таки надеетесь на лучшее, потому что тот хоббит в итоге все-таки остался жив.

Появляется Смауг, и тут вы впервые в жизни понимаете, насколько же он огромен. Одно дело видеть его на экране, но совсем другое — вживую, когда он нависает над вами, его голова движется под сводами зала, когда он играет с вами, словно кошка с мышкой, дразнит и издевается вашей ничтожностью, когда его чешуйчатый хвост проползает мимо, подобно чудовищной змее. Смауг с легкостью обрушивает многотонную колонну рядом с вами и с удовольствием наблюдает за вашим испугом. До последнего момента вы надеетесь, что все обойдется. Ведь в фильме же все обошлось! И только когда огненный смерч пожирает вас, вы начинаете догадываться, что это, пожалуй, конец…

И действительно, это оказывается конец. Вы снимаете с лица шлем виртуальной реальности. Впечатляющая демонстрация закончилась — ее устроили **Epic Games**, компания **Weta Digital** (именно они создавали компьютерные спецэффекты для «Хоббита») и **Oculus VR**. Впрочем, на этой презентации речь шла не столько о технологиях, сколько о будущем виртуальной реальности. Когда игровые компании поняли, что затащить привычные им экшены и шутеры в киберпространство не получится (об этом мы писали в прошлом выпуске нашей рубрики), они начали искать альтернативные пути. И одним из таких путей, может стать сотрудничество с киноиндустрией.

На каждый свой блокбастер Голливуд тратит по сотне-две миллионов долларов. Для компьютерных сцен создаются потрясающие модели, сверхкачественные текстуры, огромное количество записей движения и мимики актеров, а затем… Затем все это кладется на полку, и в лучшем случае малая часть этих богатств будет использована для создания сиквела. Ужасное расточительство! Миллионы баксов лежат без дела и зарастают паутиной!

Однако виртуальная реальность дает им еще один шанс. Демка, которую мы описали выше, называлась «Вор среди теней», для ее создания были использованы материалы из фильма «Хоббит»: лицевую анимацию, модели (упрощенные, конечно) и прочее засунули в движок Unreal Engine 4 и запустили

Парное железо

Однажды, рассказывая о Steam Machines, мы сравнили одно из мини-устройств под управлением SteamOS с беспроводным HDMI-кабелем, потому что для игр он подходил плохо, зато мог подключить игровой компьютер к любому телевизору в квартире с помощью технологии локального стриминга.

То ли в Valve читают наш журнал, то ли просто мысли шли в одном направлении (мы склоняемся к первому варианту), но на GDC 2015 они анонсировали Steam Link — как раз тот самый беспроводной HDMI-кабель для подключения PC к телевизору. Выглядит он как роутер с видеовыходом, но на деле машинка скорее представляет собой максимально упрощенную версию Steam Machines, с одной-единственной функцией ретранслятора видеосигнала.

Стоить такая штучка будет всего 50 долларов, а если доплатить еще столько же — получите фирменный стимовский геймпад. Все это появится в продаже осенью этого года. В это же время начнутся продажи и полноценных Steam Machines. Самые дешевые будут стоить примерно как консоль, 350-400 долларов. Цена самых дорогих располагается где-то в районе бесконечности.

в реальном времени на новейшем «Титане» от **NVIDIA**.

«Вор среди теней» стал одним из первых экспериментов в данном направлении, дав разработчикам множество пищи для размышлений. «Работая с VR-технологиями, никогда не знаешь, какие вещи получатся удачными, а какие нет. Иногда самыми удачными решениями оказываются те, про которые ты никогда и не сказал бы, что из них получится что-то стоящее. Например, вы делаете анимацию, и на двухмерном экране она выглядит невероятно скучной, а в виртуальной реальности, наоборот, производит огромное впечатление», — говорит глава Weta Digital Алистер Кулл.

С другой стороны, многие голливудские фишки в киберпространстве просто не работают, потому что зритель не желает быть пассивным участником событий, он желает управлять персонажем и взаимодействовать с окружением. Первые опыты в этом направлении уже есть. Например, в VR-демке от **Crytek** зрителю предлагается посидеть в гнезде динозавра и дождаться возвращения самки. Когда огромный тираннозавр зависает над вами и внимательно следит, реагируя на каждое движение, это впечатляет.

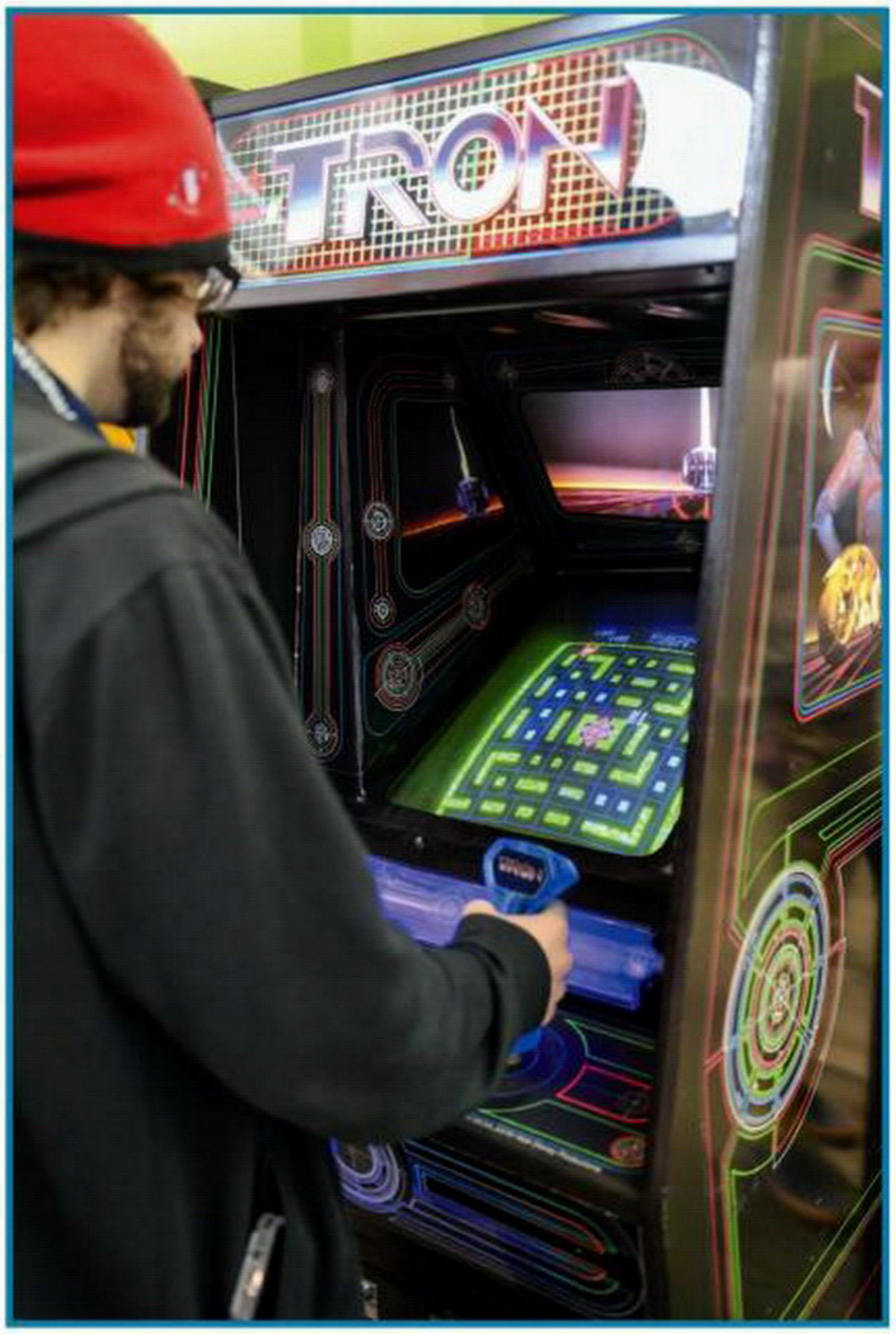
Рэй Дэвис, представитель Epic Games, считает сотрудничество игровых студий с киноиндустрией очень перспективным: «Это совершенно новая разновидность развлечений. И для нас такое сотрудничество является очень поучительным. Мы уже смогли составить длинный список идей, в каком направлении развивать виртуальную реальность дальше».

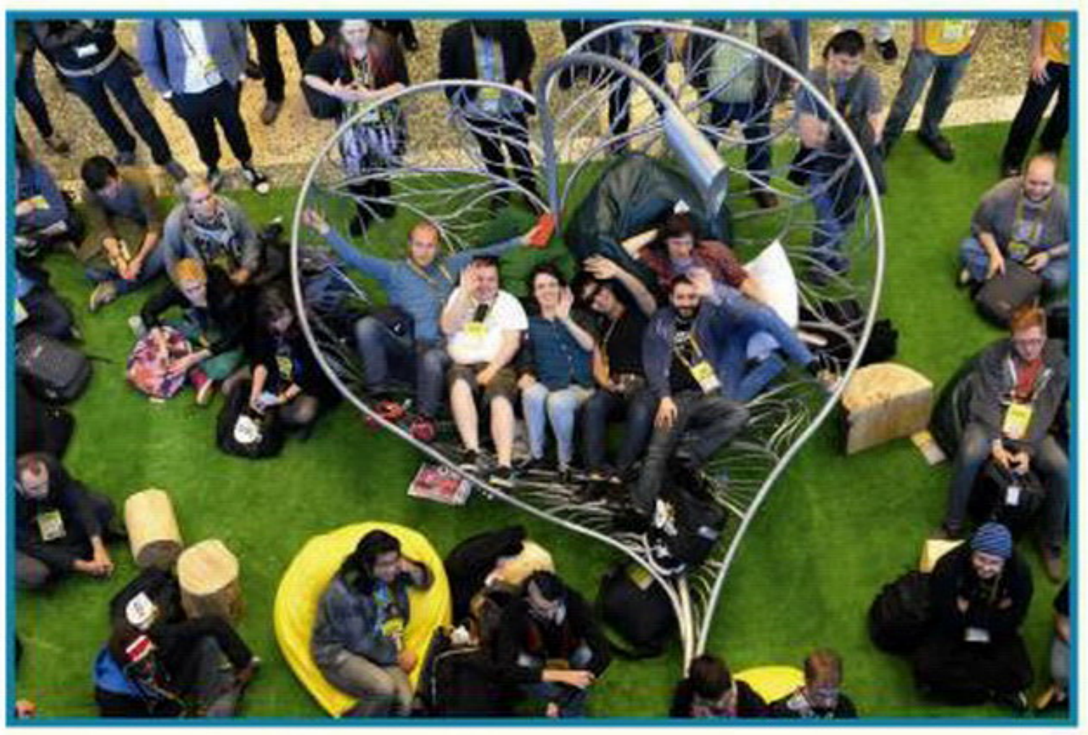
Пока еще имеются чисто технические трудности, но они разрешимы. Например, современные компьютеры не тянут пока оригинальные модели и текстуры, которые используются для создания фильмов. Их приходится упрощать и оптимизировать — и до сих пор этот процесс требует активного участия моделлеров, чье время стоит больших денег. Но в самом скором времени это дело полностью автоматизируют. Впрочем, технический директор Epic Games Ким Либрери считает, что лет через пять проблема может исчезнуть сама собой. Графические технологии разовьются настолько, что можно будет делать модели сразу и для кино, и для компьютеров.

Тема номер один

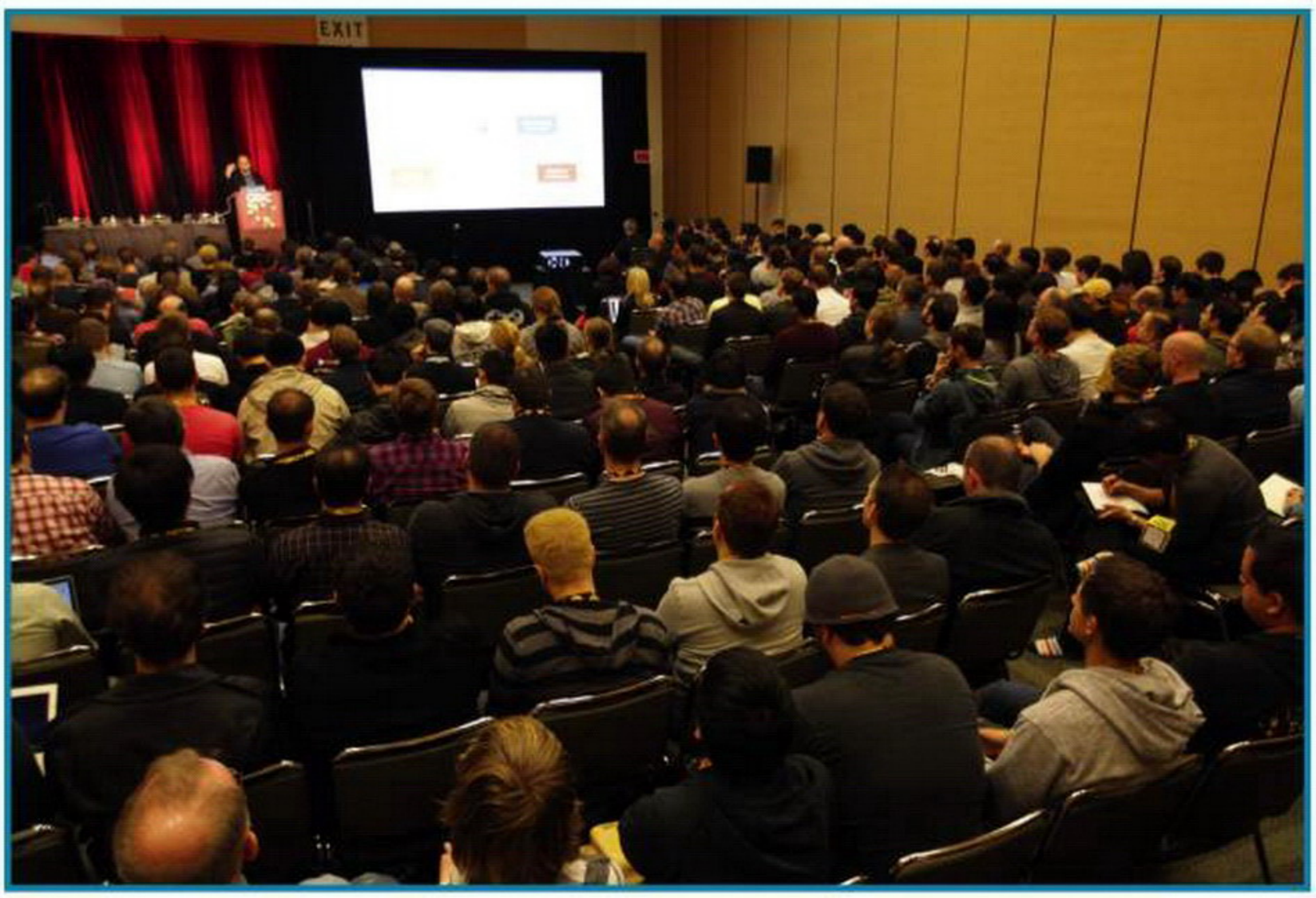
Виртуальная реальность на GDC 2015 была темой номер один. О ней говорили буквально все. С одной стороны, не все разговоры были полны энтузиазма, потому что проблем у VR-технологий остается масса, но за этими деловыми и конкретными разговорами чувствовалось, что долгое ожидание уже закончено. В последнее время критическое отношение к виртуальной реальности стало модным, да и мы сами этого не избежали. Это естественная реакция, «откат» после периода безудержного энтузиазма, сопровождавшего появление Oculus Rift. Слишком большой прорыв в технологиях повлек завышенные ожидания, и весь мир начал мечтать, как через пару лет они избавятся от мониторов, начнут жить в киберпространстве и сумеют побывать «внутри» своих любимых игр. Но уже ясно, что VR-шлемы с традиционными играми дружат плохо.

После того, как многие игровые издательства озвучили свое скептическое отношение к теме виртуальной реальности, все ожидали, что GDC 2015





продолжит этот тренд. Вместо этого все произошло ровным счетом наоборот. Наплевав на мнение издателей, вся прочая индустрия — разработчики игр, производители железа, платформодержатели — показала совершенно беспрецедентную поддержку VR-технологий. Если раньше Oculus VR отдувалась за всех разом, то на GDC 2015 ее, можно сказать, не было вовсе. Главное внимание фанатов виртуальной реальности привлекли совсем другие компании: **Valve** и **HTC**, Epic Games и **Unity**, Crytek и NVIDIA, **Intel** и **AMD**, а также множество других. Все они вкладывают миллионы и миллионы долларов в развитие новых устройств и перспективных технологий. Собственно, именно о них и пойдет сейчас речь.



Valve анонсирует...

Лучше всего на тему GDC 2015 и слухов про анонс Half-Life 3 высказался известный российский видеоблогер Гуфовский. Просто наберите в YouTube «Half-Life 3 на GDC 2015» (http://youtu.be/iCEuZzhabGs) и постарайтесь не умереть от смеха. Прокатив в очередной раз фанатов **Half-Life**, Valve отметилась рядом больших анонсов, главным из которых стал давно обещанный шлем виртуальной реальности, созданный с участием разработчиков Oculus Rift. И, как оказалось, не только с ними. Также в разработке участвовал тайваньский производитель смартфонов и планшетов — компания HTC.

HTC отличается качественной сборкой, имеет опыт, производственные мощности, налаженные каналы сбыта. Все эти качества позволили HTC воплотить в реальность смелую и необычную концепцию Valve, получившую название Vive. Это не просто VR-шлем. Valve всегда мыслила комплексно и независимо и никогда не интересовалась производством железа. Зато ее всегда интересовали игры. Поэтому инженеры Valve решили: если виртуальная реальность не приспособлена для существующих игр, значит нужно сделать новые, специально для нее. Логично? Конечно, логично. А чтобы разработчики могли сделать что-то новое и особенное, нужно дать им новые и особенные инструменты.

Именно этим Vive отличается от всех прочих VR-шлемов. Это целый комплекс устройств, состоящий из собственно шлема, специальных контроллеров, а также инновационной системы Steam Lighthouse. Контроллеры необходимы, так как геймпад и мышка довольно посредственно годятся для киберпространства. Геймпад предназначен в первую очередь для движения (стики) и действий (кнопки), только ни то, ни другое в виртуальной реальности не востребовано. Мышка вообще сделана для навигации в двухмерном пространстве, поэтому в трехмерном окружении пользоваться ею становится затруднительно.

Valve уже давно носится с идеей контроллера в виде двух рукоятей (аналог двойного PS Move). И даже сделала в сотрудничестве с Razer коммерческий продукт, контроллер Hydra, который так и не получил особой популярности. Однако в виртуальной реальности, похоже, это пока единственный реальный вариант. Игроку требуется видеть свои руки, а также взаимодействовать с виртуальным окружением. Контроллер в виде рукоятки легко взаимодействует с трехмерным пространством и может стать мечом, пистолетом, рукой или банальным указателем.

Пока новое устройство не имеет названия, но уже видно его очевидное преимущество перед PS Move — у того зона действия существенно ограничена углом обзора камеры. Контроллер Valve этого недостатка лишен, им можно махать как угод-

Больше шлемов богу шлемов!

Если вам не хватило VR-шлемов, то вот вам новинка от Intel, а точнее, от спонсируемой ими компании Vuzix. Фишка в том, что шлем сделан… по устаревшим технологиям! Пока все остальные балуются с клонами Oculus Rift, Intel решила создать аналог старого Sony HMZ, с двумя миниатюрными экранами, по одному на каждый глаз.

В прошлом номере мы уже писали, что такие шлемы имеют огромный недостаток в виде малого угла обзора, из-за которого пользователь видит не окружающее его киберпространство, а виртуальный экран, висящий перед ним в темноте. В то же время такие шлемы гораздо лучше подходят для просмотра видео, создавая настоящий персональный кинотеатр с изображением высокой четкости.

Sony HMZ, несмотря на чрезмерно завышенную цену, все-таки неплохо продавался. Кто знает, если Intel сумеет создать приличное устройство по хорошей цене, старые технологии еще дадут бой новичкам. Причем шлем можно использовать не только как кинотеатр. В отличие от HMZ, IWear V720 имеет возможность отслеживать повороты головы, так что он еще и в играх может себя проявить!

но, плюс инженеры добились значительно большей точности и меньших задержек. Прототип работает от провода, но финальная версия будет на аккумуляторах.

И, наконец, Valve представила лазерную систему позиционирования Steam Lighthouse, решив тем самым проблему несоответствия реального пространства и виртуального. Базовая станция испускает множество невидимых лазерных лучей, а сенсоры отслеживают их с частотой 100 раз в секунду. Человек может спокойно ходить по квартире с шлемом на голове, не опасаясь стукнуться лбом о стену: при выходе за пределы безопасной зоны он увидит предупреждение. Не менее важно то, что система позволяет снизить задержки при отслеживании движений самого пользователя.

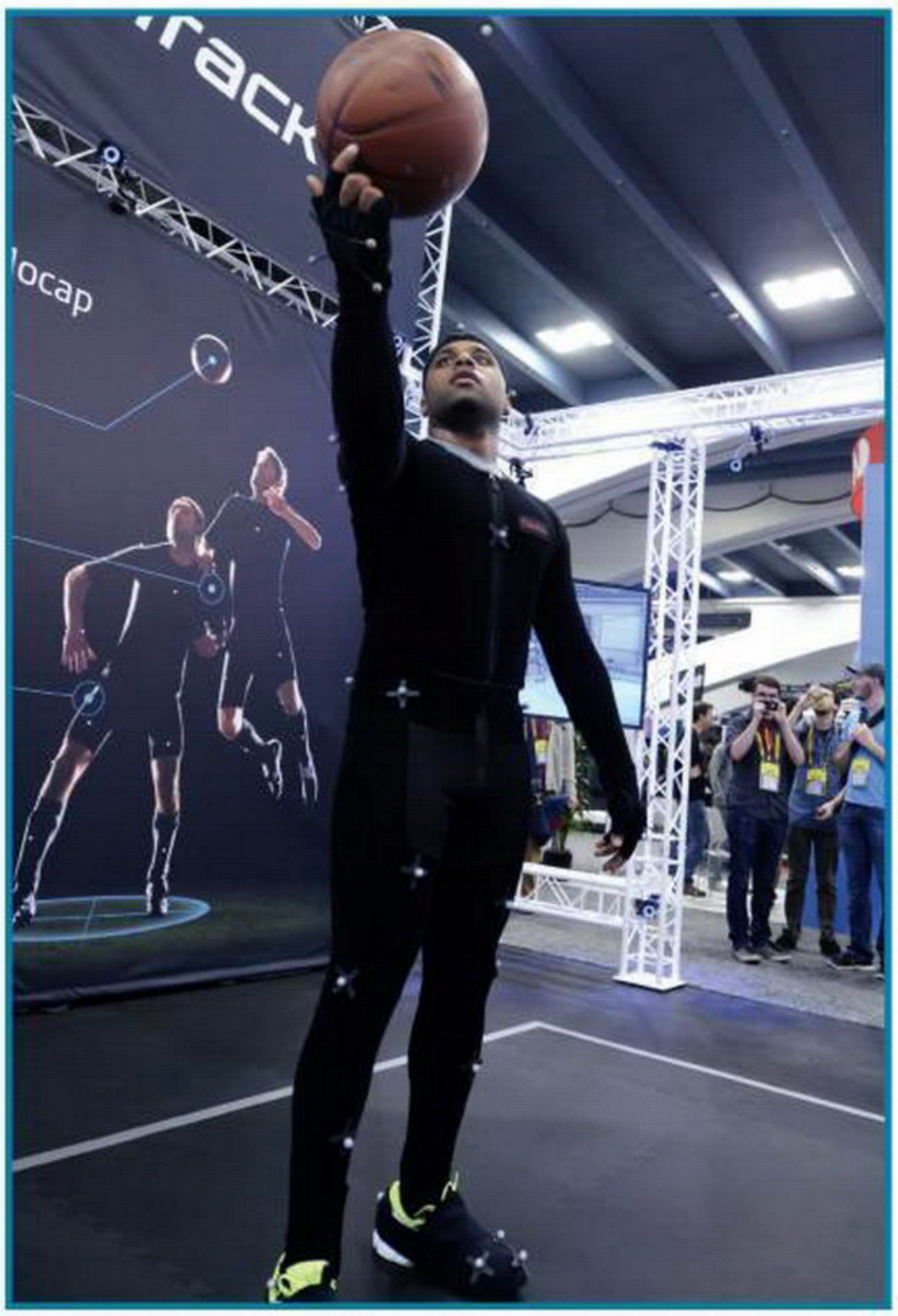
Студия не стала оформлять патент на Lighthouse. Как мы уже говорили выше, Valve не нужна прибыль от продажи устройств, ей нужно дать разработчикам стандарт, позволяющий делать новые интересные игры. Так что заняться производством таких устройств может кто угодно, благо оно достаточно простое и дешевое. Можно встраивать его в телевизоры, планшеты и даже мобильники!

Шлемы в ассортименте

На выставке был анонсирован Sulon Cortex, еще один VR-шлем, от никому не известной, но очень амбициозной компании **Sulon Technologies**. Она попыталась решить те же проблемы, что и Valve, но своим способом. Вместо того чтобы расставлять сенсоры по всему дому, инженеры компании смонтировали их на самом шлеме, добавив туда обычные камеры. Устройство получилось воистину монструозное, но функциональное.

Sulon Cortex может самостоятельно отслеживать положение стен и мебели, причем очень точно, — в качестве демонстрации зрителям предлагали последить за битвой двух андроидов, а главная фишка была в том… что помещение, в котором они дрались, полностью соответствовало реальному! Можно было подойти к виртуальной стене и пощупать ее, потому что ровно в том самом месте была и настоящая стена!

С помощью стереокамеры шлем мог воспроизводить не только виртуальную реальность, но и «дополненную реальность» в духе Google Glass или Microsoft HoloLens. В общем, очень и очень крутая технология, хотя отзывы испробовавших его посетителей выставки были весьма сдержан-



ными. «Качество» виртуальной реальности пока не дотягивает до конкурентов, а что касается эксклюзивных фишек... То тут все будет решать цена шлема и поддержка этих фишек разработчиками. И есть серьезные опасения, что по этим пунктам Sulon Cortex сможет уверенно конкурировать с более простыми мейнстримовыми устройствами. Хотя кто знает наверняка?

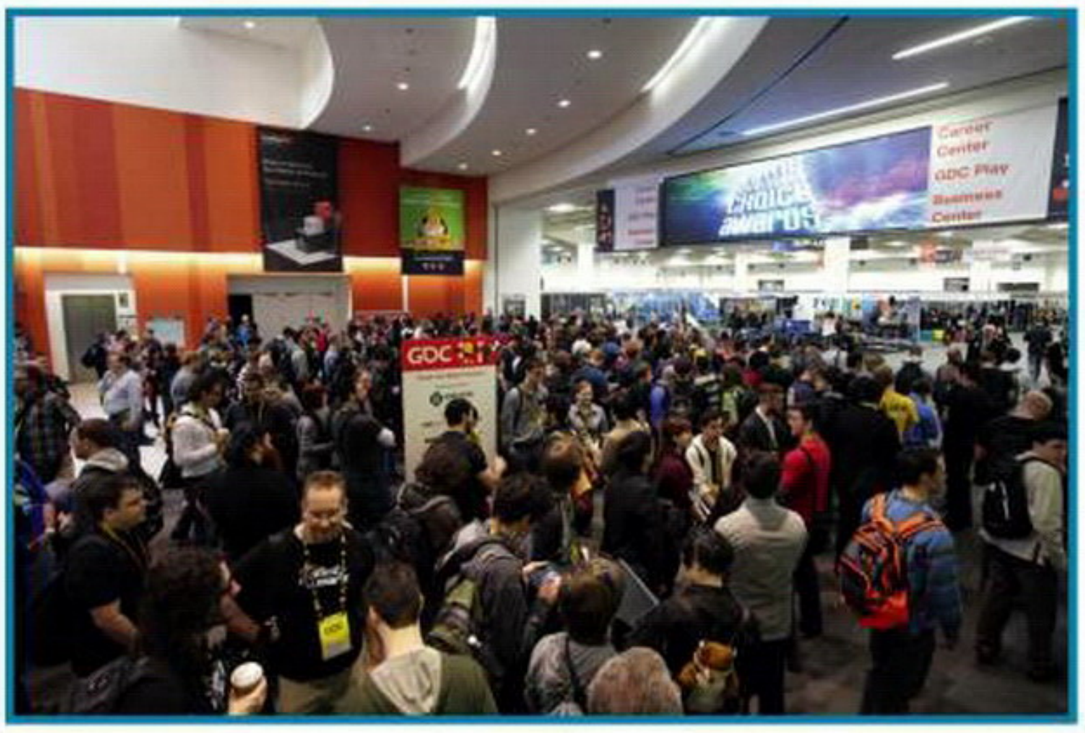
Тему виртуальной реальности продолжила **Sony** со своим Project Morpheus. После анонса в 2014-м многие решили, что релиз состоится в том же году, да еще порадовались — вот, мол, это вам Sony, а не тормоза из Oculus VR. Радость оказалась сильно преждевременной. Оказывается, Sony выпустит свой шлем даже не в 2015-м, а лишь в первой половине 2016 года. Ну что же, подарим им переходящий вымпел со слоупоком и посмотрим, что же их задерживает.

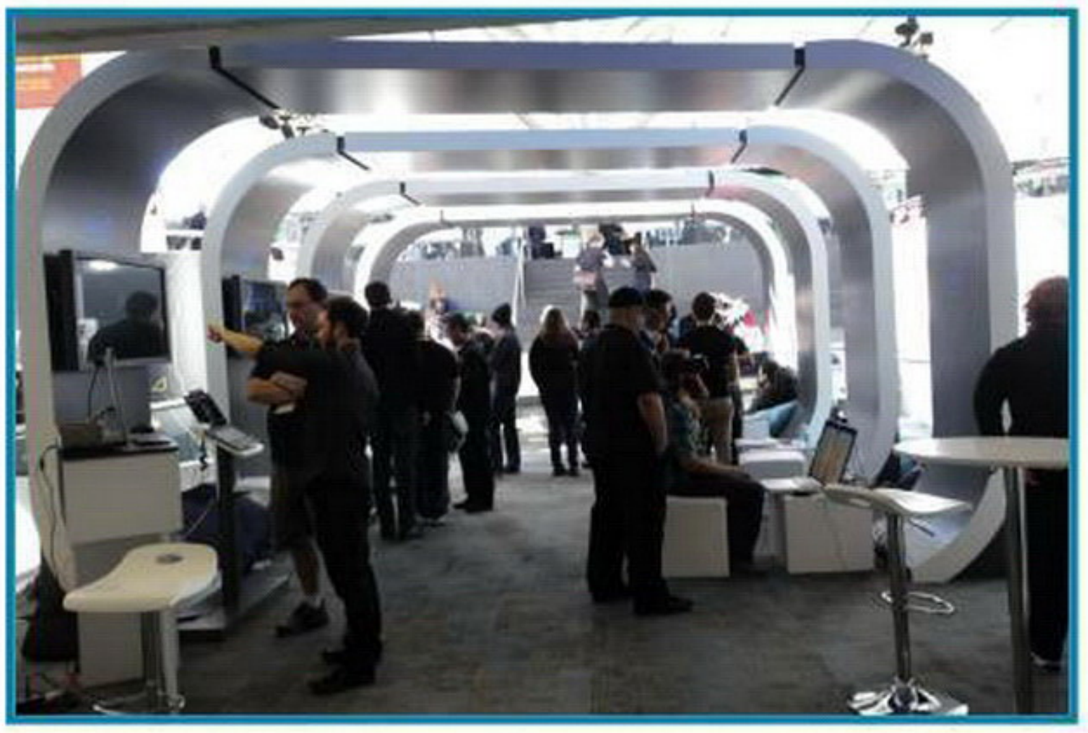
Первая версия Project Morpheus с TN-экраном была действительно очень сырая, но на этот раз инженеры предоставили вполне законченное решение. Головой можно крутить на все 360 градусов, за отслеживание ее положения отвечает девять контрольных точек. Улучшили крепление, теперь надевать и снимать шлем, а также подгонять его под себя будет легче.

Но главные изменения произошли в качестве изображения: задержки передачи картинки снизили более чем в два раза, до 18 миллисекунд, расширили область обзора до 100 градусов, шлем снабдили OLED-дисплеем с разрешением 1920x1080 и честными, как утверждают разработчики, субпикселями трех цветов на каждый пиксель — это камешек в огород Samsung, часто использующей технологию PenTile для сокращения количества субпикселей и снижения стоимости матрицы.

Частота обновления экрана в 120 Гц, то есть шлем заточен под игры, идущие со скоростью 120 кадров в секунду, — по словам Сюхэя Ёсиды, это самая идеальная скорость для виртуальной реальности. У Vive всего 90 Гц, у Oculus Rift, возможно, будет еще меньше. Известно, что повышенная плавность изображения предотвращает появление неприятных симптомов тошноты. Возникает вопрос, сможет ли PS4 выдавать эти 120 кадров, но раз мы выяснили, что традиционные игры, выжимающие из приставок все мощности, все равно остаются в пролете и придется делать все с нуля, то проблемы со скоростью будут стоять не так остро.

А как дела у прародителя нынешнего виртуального бума, Ocu-





Буэээээ!!!

Есть ли шанс избавиться от симптомов морской болезни после долгого пребывания в виртуальной реальности? Этот вопрос разбирался на GDC 2015 очень пристально, но к единому мнению так и не пришли. Началось все с того, что Гейб Ньюэлл в интервью заявил, что в их новом VR-шлеме Vive количество людей, испытавших симптомы морской болезни, равняется нулю. И это, дескать, заслуга того, что они победили задержки, устранили рассинхронизацию между движениями пользователя и видимой им картинкой.

Естественно, нашлись желающие подергать Гейба за бороду. Представитель Walt Disney Бей Янь решительно заявил, что, как бы ни улучшали железо, снижали задержки и прочее, избавиться от тошноты не получится. Вообще никогда. Даже через десять лет, когда VR-технологии станут идеальными. Потому что симптомы вызываются многими вещами и технологии могут решить лишь часть проблем. В качестве примера он предложил запустить шутер и секунд двадцать энергично покрутить обзор туда-сюда. Мол, головокружение обеспечено всем, а многие и за тазиком потянутся.

И это правда, вот только если в реальности помотать точно так же двадцать секунд головой туда-сюда — самочувствие вряд ли будет сильно лучше, притом что глаза адаптируются под движения головы, мгновенно перенося обзор из одной точки в другую. Похожие технологии уже создаются и для виртуальной реальности. Не говоря уж об играх, где не надо будет крутить головой как сумасшедшему.

lus Rift? С ним, похоже, не все так гладко. И дело даже не в том, что Valve предоставила куда более интересный продукт (там все будет зависеть от цены), а что про Oculus Rift на конференции говорили очень мало, хотя компания Oculus VR принимала в ней самое живое участие. Вместо того чтобы назначить дату релиза и начать широкую рекламную кампанию, разработчики будто бы забыли про свое детище.

Например, Джон Кармак провел большую лекцию, однако говорил в ней про… Gear VR, продукт от Samsung, а также про перспективы виртуальной реальности в мобильном секторе. Понятно, вещь интересная, разработчиком выступает Oculus VR, а сам Gear VR, по сути, полностью создан на платформе Oculus Rift… Но ведь это не основной продукт и никогда им не станет! Стоимость смартфона, необходимого для работы Gear VR, делает цену для среднестатического игрока просто запредельной.

Такое впечатление, что Oculus Rift с его коммунистической идеологией «дешевую виртуальную реальность в каждый дом» задвинули на второй план. Уже понятно, что устройство на первых порах будет нишевым, да еще конкурентов набежало… Зато дорогущий Gear VR будет давать двойную прибыль — как сам по себе, так и за счет повышения продаж совместимых с ним смартфонов. Все это как минимум настораживает, а те, кто год назад проклинал Facebook за покупку Oculus VR, довольно ухмыляются и грозят пальцами: «Мы же вам говорили!»

Коммунизм наступил

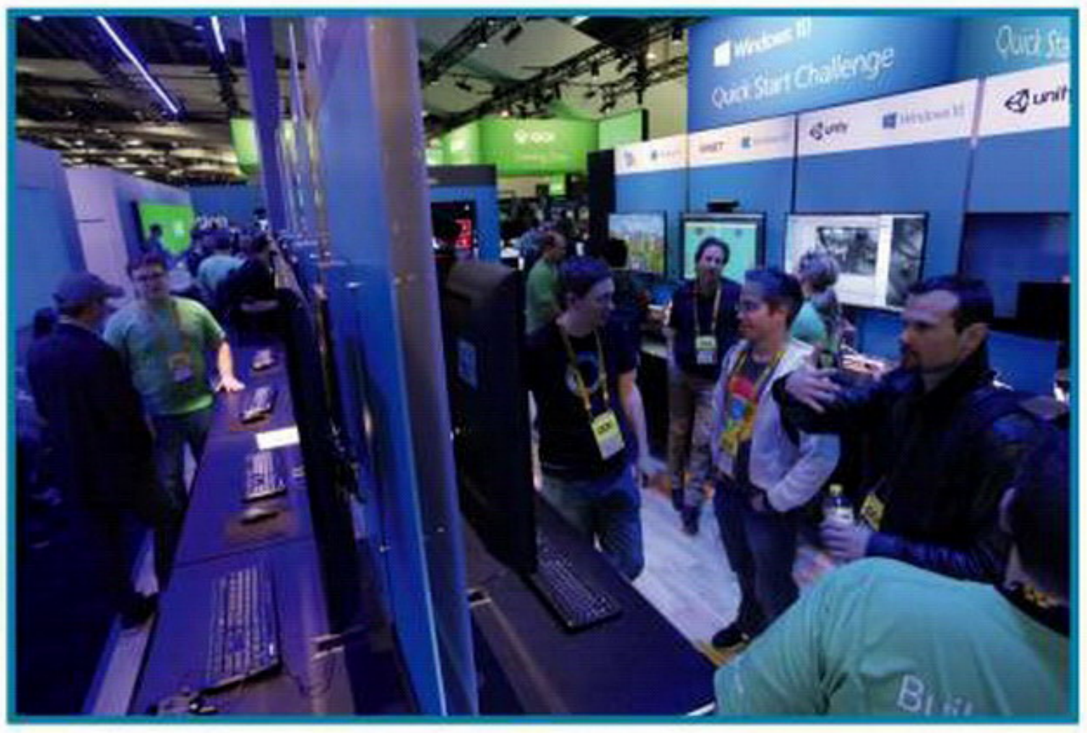
Дадим виртуальной реальности немного передохнуть, благо на GDC 2015 имелись и другие темы для обсуждений. Например, продолжившаяся война игровых движков. В бизнесе есть две основные стратегии ценообразования: можно продавать либо очень дорого, получая сверхприбыль на каждой продаже, либо же очень дешево, получая прибыль за счет больших объемов. Раньше производители движков успешно пользовались первым вариантом, продавая лицензии за сотни тысяч долларов, пока не появился Unity и не начал демпинг, продавая лицензии за копейки. Пока он был куцый и неказистый, серьезные создатели движков терпели, а когда Unity набрал силу и стал самым популярным движком в мире, было уже поздно.

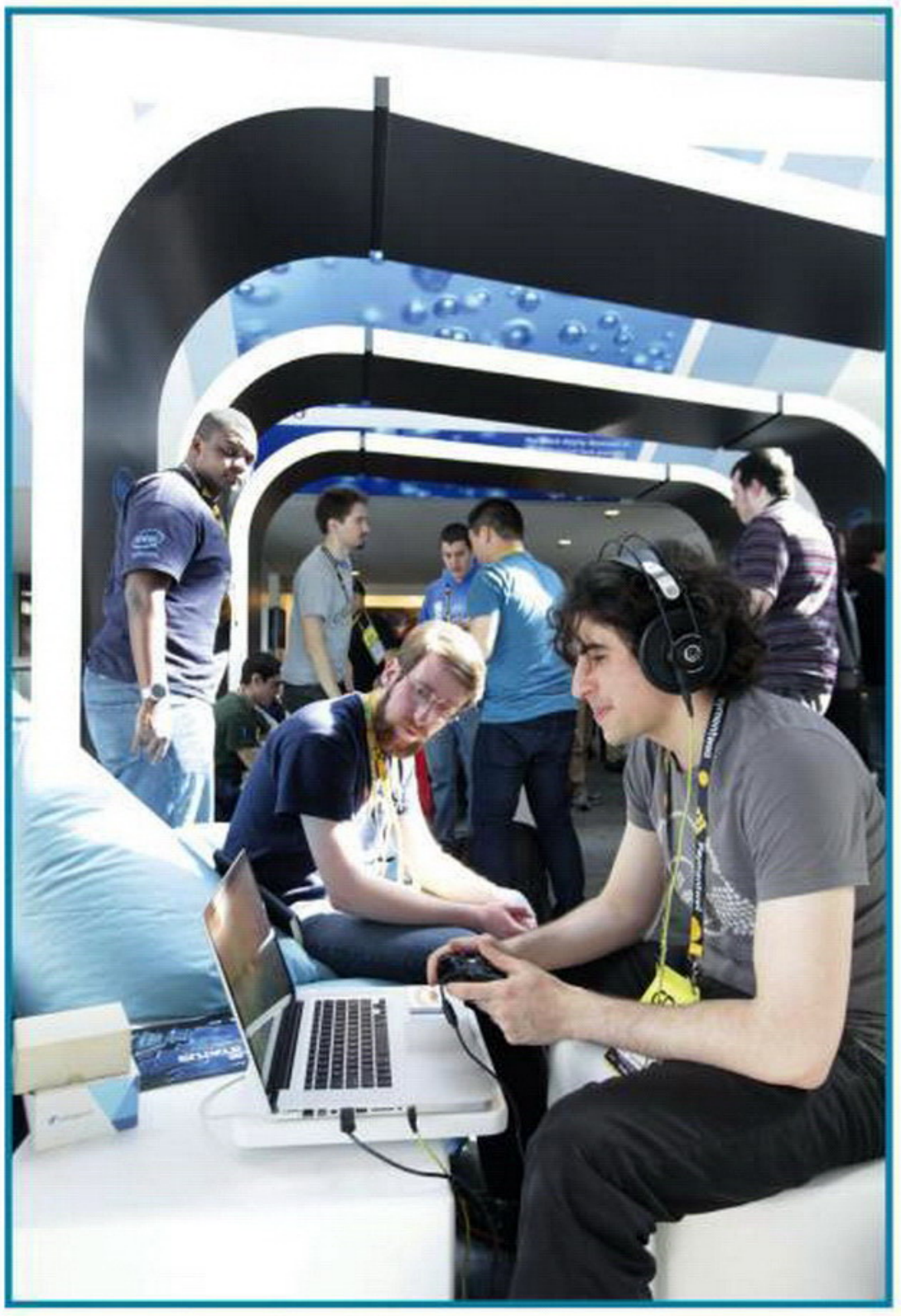
Как по вашему, сколько игр появляется каждый день? Просто возьмите и попробуйте угадать если и не точное число, то хотя бы примерный порядок. Одна? Десять? Сто? А вот и нет. Честно говоря, точного ответа даже мы не знаем, однако если верить статистике, то на одном только iPad появляется по 500 игр каждый день. Каждый! А ведь еще есть Steam, Android и консоли. Для каждого разработчика таких игр десять тысяч проданных копий уже успех и предел всех мечтаний. Сами движок они написать не могут, по 300 тысяч баксов за лицензию тоже не отдадут, зато все вместе они являются довольно вкусным рынком, за который и идет сейчас борьба.

Все это привело к прошлогоднему взрыву на GDC 2014: Unreal Engine и CryENGINE отказались от продажи лицензий и стали практически бесплатными. Самые крутые движки стали доступны не только для инди-студий, но даже для бедных студентов. Казалось, что большего и желать нельзя. Как оказалось, можно.

На GDC 2015 аттракцион неслыханной щедрости продолжил набирать обороты. Epic Games отменила и без того символическую подписку в 19 баксов за месяц, которую к тому же можно было и не платить (просто переставали приходить обновления). Теперь Unreal Engine полностью бесплатен, за исключением 5% роялти с доходов игры. То есть полностью функциональный Unreal Engine 4, на котором работают самые крутые студии, теперь может начать осваивать любой школьник. Кто знает, может быть, лет через десять он таки сделает успешную игру на базе UE — тут-то Epic Games и получит свои пять процентов.

Хотя кто знает, возможно, через десять лет и этой платы уже





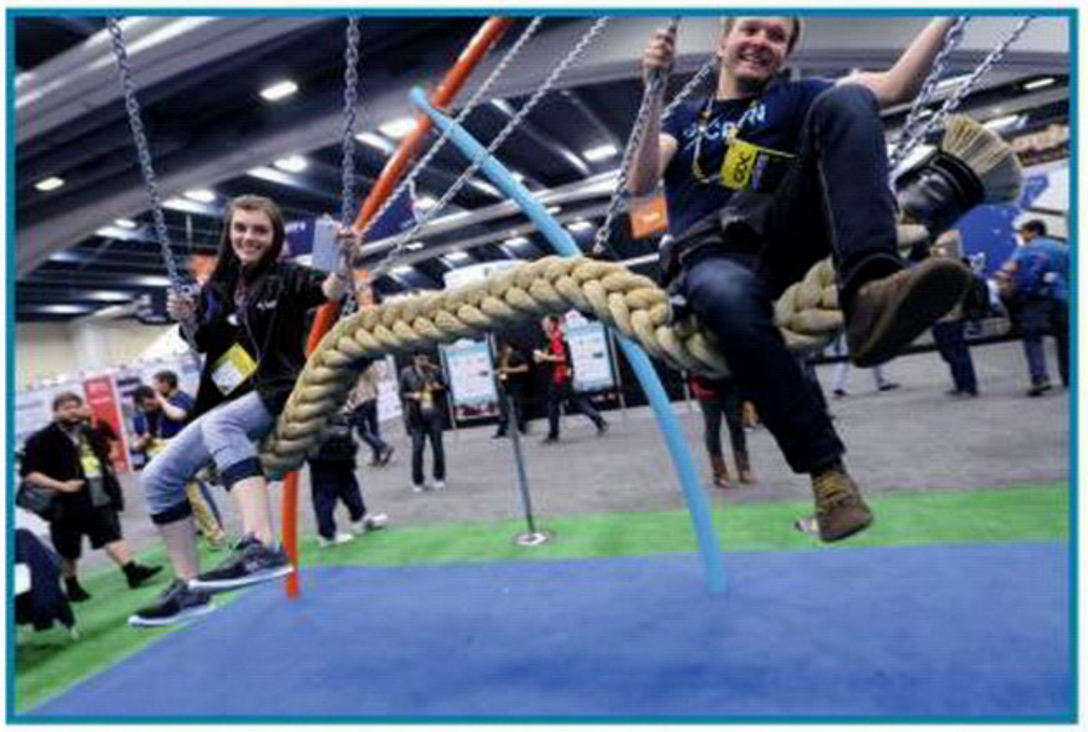
не будет. Потому что у конкурентов предложения еще более льготные. Unity, например, обновился до пятой версии и полностью отказался от любых отчислений с продаж. Плюс к этому, всем желающим доступна полностью бесплатная версия движка с незначительно урезанным функционалом. Версия для профессионалов стоит по 75 баксов за рабочее место в месяц, для разработчиков это гораздо дешевле, чем отдавать часть доходов.

А потом пришла Valve и утерла всем нос, объявив свой движок Source 2 полностью бесплатным. Никакой абонентской платы, никаких отчислений с продаж. Как же они собираются зарабатывать? Да никак. Просто у Valve есть Steam, и чем больше там будет хороших игр — тем больше денег получит студия. Тем более что в Source 2 имеется отличная поддержка Linux, а с учетом скорого релиза Steam Machines расширение библиотеки Linux-совместимых игр становится все более актуальным.

Мантия вылилась в «Вулкан»

Год назад началась война графических API — программных интерфейсов, с помощью которых операционная система «разговаривает» с видеокартой на вашем компьютере. DirectX 10 и DirectX 11 оказались сущим барахлом, разочаровав как разработчиков, так и производителей видеокарт. От них ждали в первую очередь увеличения производительности за счет повышения эффективности работы с данными. Пусть и не до консольного уровня, но хотя бы процентов на пятьдесят! А вместо этого получили кучку маловостребованных фишек типа тесселяции, которые добавляют еще больше тормозов и никем толком не используются. Устав от бездействия **Microsoft**, производители железа попытались перехватить инициативу и начали продвигать среди разработчиков собственные решения. AMD анонсировала собственный API Mantle, а NVIDIA сделала ставку на доработанную версию открытого API OpenGL.

Как известно, Microsoft — птица гордая, пока не пнешь — не полетит. Если вспомнить события прошлого года, «пинок» получился отличный, и в рекордные сроки был представлен DirectX 12. Целый год за кулисами игровой индустрии шли разборки, и вот на GDC 2015 появились первые итоги этой войны. Слабым звеном оказалась AMD, заявившая об отказе от дальнейшего продвижения Mantle. Глава маркетингового отдела графических



Итоги GDC Awards 2015

На GDC прошла традиционная церемония вручения наград Game Developers Choice Awards. Разработчики отмечали достижения собственных коллег, сделавших самый большой вклад в развитие индустрии. Экшен Middle-earth: Shadow of Mordor произвел большое впечатление не только на игроков, но и на специалистов, сумев существенно продвинуть вперед застоявшиеся технологии благодаря своей системе «Немезис». Впервые рассказы об умных и живых NPC, которые меняются и развиваются в зависимости от действий игрока, оказались не пустым маркетинговым трепом, а чистой правдой. Еще в феврале, на вручении DICE Awards, игра собрала призы по восьми номинациям, вот только титул «Игры года» тогда заполучить так и не сумела.

На GDC 2015 это недоразумение исправили. Итак, «Игра года» по версии GDC — Middle-earth: Shadow of Mordor. Лучшим дебютом признали студию Stoic (The Banner Saga), созданную бывшими сотрудниками BioWare. Приз за лучшие технологии получила Destiny, что несколько озадачило. Если бы им вручили приз за лучший маркетинг, это было бы понятнее. Победа в номинации «Лучший звук» ушла создателям Alien: Isolation. Мобильная головоломка Monument Valley продолжает пополнять и без того солидную коллекцию призов: на GDC она выиграла сразу в двух номинациях, «Лучший арт» и «Лучшая мобильная игра».

Очередной, уже третий по счету акт инди-адвенчуры Kentucky Route Zero отметили за лучшую подачу сюжета. Награду за лучший дизайн предсказуемо получила Hearthstone: Heroes of Warcraft. И, наконец, выбором аудитории стал космический симулятор Дэвида Брэбена Elite: Dangerous, а сам Дэвид получил персональный приз почетного первопроходца игровой индустрии. А еще конференция чествовала создателя Final Fantasy Хиронобу Сакагути, отметив специальной наградой его выдающийся вклад в развитие игр.

технологий AMD Роберт Халлок признал полную и безоговорочную капитуляцию, посоветовав всем, кто был заинтересован в их API, обратить внимание на продукты конкурентов.

Приходится констатировать, что Mantle оказался всего лишь рекламным трюком. Его интегрировали всего в две игры, **Battlefield 4** и **Thief**, зато пиар получился отличный — AMD получила статус первопроходца в области низкоуровневых API и заслужила репутацию компании, которая расшевелила саму Microsoft. С обоими утверждениями можно поспорить, только спорить никто не будет, потому что тема уже не актуальна. AMD собрала внимание прессы, подняла продажи видеокарт… А большего, похоже, она и не планировала. Развивать собственный API — дело мутное, да и прибыли не приносящее, так зачем мучиться, особенно если шансов на победу все равно нет? За DirectX стоит Microsoft, за OpenGL — консорциум из более чем сотни IT-предприятий, вот пусть они и тянут эту лямку.

Элегантно соскочив с темы, AMD открыла дорогу OpenGL, разработчики которого также припасли для GDC 2015 пару анонсов. Во-первых, весь проект сменил название. Раньше OpenGL нового поколения обычно называли glNext, теперь же API получил звучный маркетинговый бренд Vulkan. Забавное название, ведь Vulkan — это вулкан, Mantle — мантия земной коры. Когда магма мантии пробивает кору, рождается вулкан… Вполне вероятно, что схожие тектонические ассоциации были выбраны неслучайно.

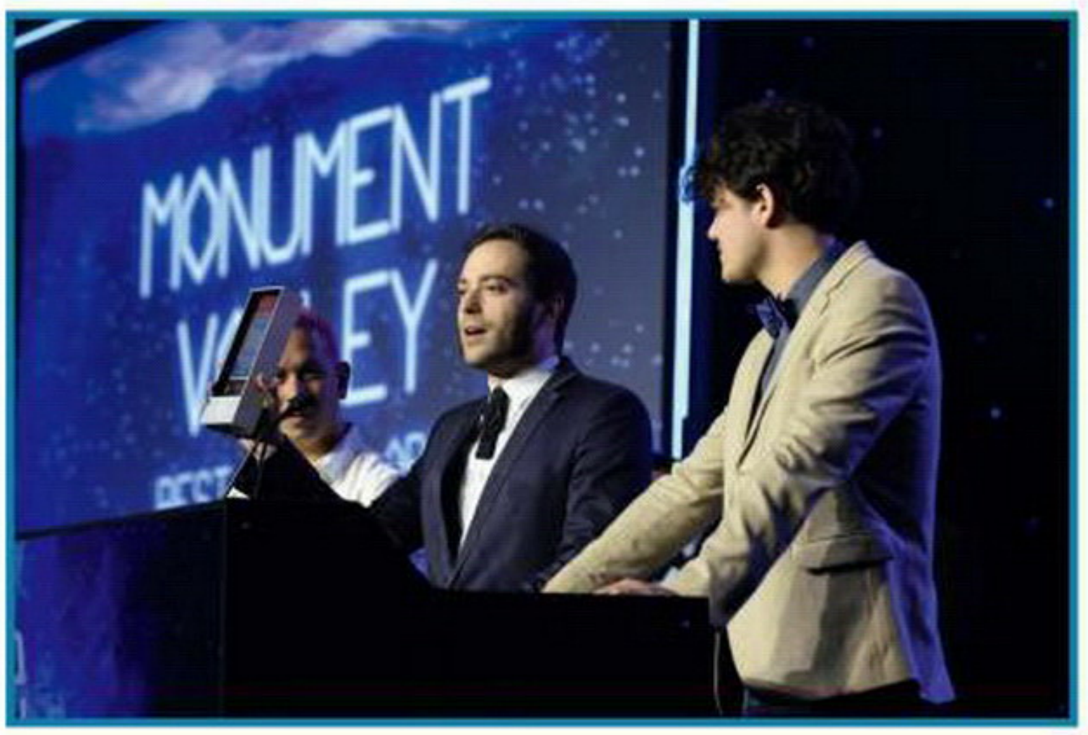
Во-вторых, Vulkan тут же поддержала Valve, объявив его главным компонентом своих будущих игр и SteamOS в целом. Оно и понятно — в отличие от DirectX, Vulkan предназначен для работы на разных платформах, в том числе и на Linux. Вместе с ним разработчики выпустили новый шейдерный язык SPIR-V, призванный покончить с бардаком при переносе кода с одной платформы на другую.

Несмотря на крайнюю необходимость SPIR-V, несмотря на то, что Vulkan однозначно лучше DirectX 12, обе эти благие инициативы ждет трудная судьба. Microsoft будет всеми силами противостоять наступлению свободных стандартов, потому что им не нужна ни кросс-платформенность, ни прекращение бардака, ни легкость портирования игр, ведь все это угрожает монополии Windows. К счастью, времена меняются — медленнее, чем хотелось бы, но меняются.

И снова VR!

Забросив Mantle, AMD решила приложить силы к вещам более понятным и интересным обычному пользователю. Ведь, в сущности, что такое вообще API? Это только для разработчиков и продвинутых игроков нынешние войны API — это революция, благодаря которой в ближайшие годы производительность PC вырастет в полтора-два раза, открыв новые горизонты компьютерной графики. А для рядовых пользователей API — это всего лишь три буквы, которые даже на заборе не пишут.

Иное дело виртуальная реальность! Она уже достаточно отдохнула и снова может занять наше внимание. На GDC 2015 AMD удачно привлекла к себе внимание, анонсировав технологию Liquid VR. Хотя это скорее не технология, а набор оптимизаций, которые помогают приспособить компьютер для работы с VR-шлемами. Известно, что виртуальная реальность очень чувствительна к мелочам. Задержки, малейшие изменения fps, отсутствие плавности в движениях — при взгляде на монитор мы этого просто не замечаем, но при погружении в киберпространство эти досадные недочеты создают повышенную нагрузку на мозг, человека начинает мутить.



Многие проблемы разработчики шлемов пытаются решить самостоятельно, однако не все в их силах. Компьютеры существуют десятки лет, но никто и никогда даже и не думал оптимизировать их работу под виртуальную реальность. Ее просто не существовало. И вот AMD вместе с Oculus VR решили это изменить, создав набор всевозможных улучшений, которые подготовят компьютеры к поддержке виртуальной реальности. Их перечисление обычному игроку ничего не скажет (что вы знаете, например, про асинхронные шейдеры?), но они помогают сделать картинку более плавной и убрать задержки.

Что? Все-таки хотите подробностей? Извольте, самый простой случай — рассказ о том, как AMD оптимизировала процесс отслеживания движений головы пользователя. Раньше процессор, когда у него было время, забирал данные с гироскопического датчика, а затем видеокарта (опять-таки, когда у нее было на это время) забирала их из процессора. В результате данные часто оказывались просроченными, возрастали задержки: вы поворачиваете голову, а картинка начинает перемещаться лишь долей секунды спустя.

С новой технологией AMD процессор, образно говоря, передает видеокарте «адрес» самого датчика, откуда та может брать по мере необходимости самую свежую информацию и обрабатывать ее. Это наглядная иллюстрация, насколько глубоки и специфичны проблемы, которые приходится решать разработчикам виртуальной реальности. Будем надеяться, что AMD не сделает из Liquid VR еще один Mantle, использовав его исключительно для пиара и повышения продаж новых видеокарт.

Микроконсоли не сдаются

Микроконсоли прошли большой путь. За прошедшие два-три года их успели все полюбить, затем похоронить, затем огорчиться, что рано похоронили, снова выкопать, а затем снова похоронить. Радостная новость: похоже, нашу стюардессу снова выкопали! И в этот раз дело может обернуться чуть более серьезными последствиями, чем раньше, потому что за идею микроконсолей вписалась сама **Nintendo**. Впрочем, об этом чуть позже — а пока бодрая и жизнерадостная NVIDIA анонсирует микроконсоль NVIDIA Shield! Ура!

Что значит «анонсировали два года назад»? Ту штуку уже давно закопали! Нынешняя NVIDIA Shield совершенно новая приставка, но с тем же названием, что и старая. Что логично. Если такими темпами закапывать-раскапывать, то никаких названий не напасешься. Впрочем, старая тоже никуда не делась, теперь ее называют SHIELD Portable, но, похоже, разработчики разочаровались в портативном формате. Не может она тягаться со смартфонами, ну и стоит дорого, а потому не пользуется спросом.

Поэтому новую приставку сделали домашней. Она может выступать в роли цифровой телеприставки на базе Android TV, но в отличие от своих коллег типа Google Nexus Player приставка обладает совершенно невероятными игровыми возможностями, за которые отвечает чип Tegra X1 с восьмиядерным процессором и графическим ядром GeForce 6 ULP на основе микроархитектуры Maxwell, используемой в видеокартах класса GeForce серии 9xx. Проблема одна: все эти характеристики ни о чем особом не говорят. В последнее время модно рассуждать о том, как мобильные чипы уже обогнали приставки прошлого поколения и начинают замахиваться на PS4 и Xbox One, однако крутые блокбастеры с бюджетами в десятки миллионов долларов появляться там не спешат… А без крутых игр самая крутая графика останется невостребованной.

Возможно, новая NVIDIA Shield сможет решить эту проблему. Дело в том, что теперь мобильные устройства могут поддерживать полноценные игры на базе OpenGL, а в скором времени стоит ожидать появление на них и API Vulkan, о котором мы говорили чуть ранее. Добавьте к этому тот факт, что уже сейчас NVIDIA использует в Tegra ту же архитектуру, что в видеокартах на PC… И получится интересная картина: полноценные PC-игры (из тех, что работают на Linux) можно будет без проблем портировать на мобильные платформы.

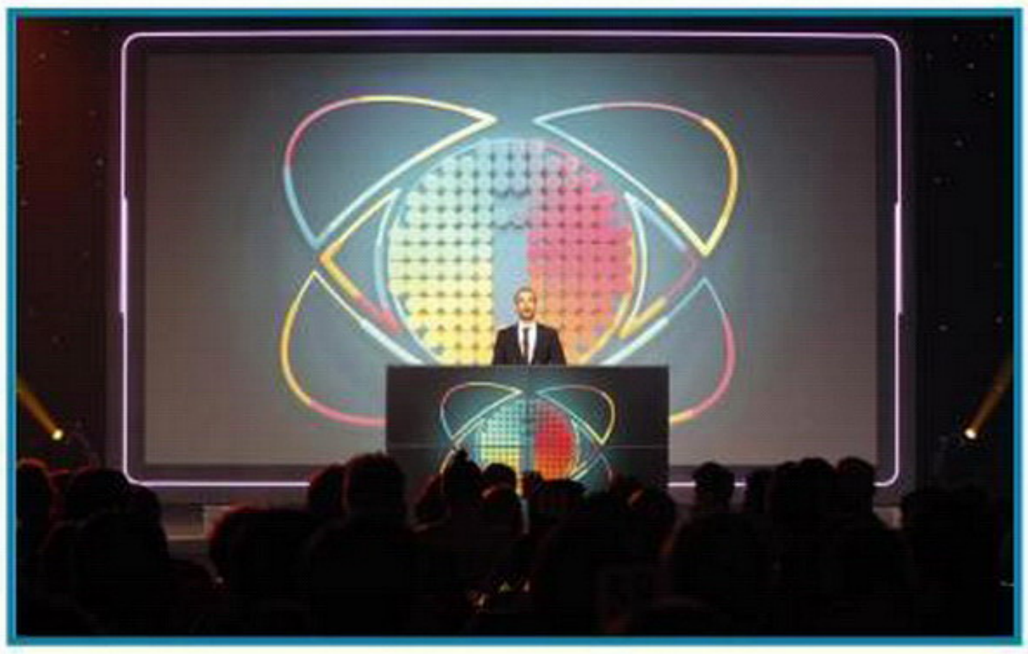
Вы не верите? И правильно делаете. Когда NVIDIA обратилась к разработчикам **Borderlands**, рисуя им подобные перспективы, они лишь посмеялись и отправили ее куда подальше. Однако инженеры NVIDIA оказались настойчивыми. Они выпросили у **Gearbox** исходные коды игры и на их основе сделали демоверсию, чтобы доказать, что идея действительно работает.

И доказали! В Gearbox прониклись идеями NVIDIA, поверили в перспективность консоли и запустили в производство Android-порты игр серии Borderlands. Бета-версию Borderlands: The Pre-Sequel показывали на GDC, и, прямо скажем, тормозила она безбожно, но к релизу обещают довести скорость до 30 кадров в секунду. Кроме того, на NVIDIA Shield появятся многие другие PC-игры — **Half-Life 2**, **Doom 3 BFG Edition**, **Metal Gear Rising: Revengeance**, **Resident Evil 5**, **Star Wars 2: Knights of the Old Republic**, всего более полусотни. Можете не верить, но на ней даже сетевой режим **Crysis 3** запустили!

Итоги IGF Awards 2015

Проходящий в рамках GDC Фестиваль независимых игр (IGF, Independent Games Festival) преподнес ряд сюрпризов. Поэтому не будем разбирать рядовые номинации, уделив больше внимания наиболее интересным победителям. Главный приз получил не какой-то известный инди-хит, а зеленый новичок — игра про исследование неизвестных миров под названием Outer Wilds. К слову, она вообще еще не вышла, зато с официального сайта можно скачать бесплатную альфа-версию. Outer Wilds номинировалась на Гран-при и в номинации «Выдающийся дизайн». Выиграла и то, и другое.

Лучшим инди-новичком признали Натали Лохед, основательницу (и, похоже, единственную сотрудницу) студии Tetrageddon Games. Она делает потрясающие игры в духе 1990-х годов, пародирующие современную интернет-культуру. Причем все они бесплатны, можете зайти на http://www.tetrageddon.com/thegames/ и сыграть. Попробуйте, например, Tetraged-don, давший название студии. Это интересный вариант тетриса, высмеивающий повальное увлечение зомби. Ну как можно совместить тетрис и экшен про зомби? Запустите и узнаете.



В категории «Лучшая подача сюжета» была отмечена интересная менеджмент-игра 80 Days, в которой вам в роли Филеаса Фогга надо совершить путешествие вокруг света за восемьдесят дней. И лучшей студенческой работой признали проект Университета Южной Калифорнии, Close Your. Это история про человека, теряющего свою память: как будет выглядеть наша жизнь, если вы ее не помните и десятилетия исчезают в никуда?

На радостях NVIDIA объявила о революции и начале новой эпохи в игровой индустрии, пообещав догнать и перегнать PS4 и Xbox One. Однако вспомним самые первые микроконсоли. В чем была их идея? Вовсе не в том, чтобы присосаться, словно пиявка, к двум экосистемам сразу — к рынку игр и для PC, и для Android. Наоборот, первые микроконсоли пытались отказаться от перенасыщенного барахлом игрового рынка Android, создав свою собственную, обособленную экосистему, где производителям хороших игр не мешали бы потоки дешевого трэша.

Идея, как мы знаем, не взлетела. Не потому, что сама по себе была плоха. Просто брались за нее не те люди. На GDC 2015 стало известно, что Nintendo начала активно завлекать разработчиков мобильных игр. Причем очень похоже, что это не временное увлечение, связанное с недостатком игр на Wii U, а новая долгосрочная стратегия по созданию обособленной экосистемы, которую не сумели реализовать производители микроприставок.

В чем заключалась проблема? Игроков на микроконсолях было мало, а следовательно, и разработчики не проявили интерес, а раз игр мало, то и игроков нет, а раз нет игроков, то и разработчики… В общем, замкнутый круг. Однако у Nintendo достаточно сил, чтобы его разорвать. На GDC для Wii U было представлено множество инди-игр, а их разработчики делились положительным опытом.

Оказывается, Nintendo активно развивает свой цифровой магазин eShop, «раскрутила гайки» и перестала предъявлять к мелким студиям невыполнимые требования. Раньше, к примеру, с теми, у кого не было собственного офиса, даже не разговаривали. А теперь — можешь делать игры хоть в подвале у соседа, лишь бы игры были хорошие.

«eShop стал отличным выбором для инди. Для хорошо отлаженной игры со стандартной ценой в 10-15 баксов это просто рай, хорошее и безопасное укрытие от сумасшедших толкучек типа iOS и Android. Да что там, на их фоне даже Steam выглядит не лучшим образом», — говорит Джаспер Конин, выпустивший на Wii U аркаду **Swords & Soliders 2**. Посмотрим, чем все это закончится. Похоже, что от исхода эксперимента зависит не только судьба Wii U, — Nintendo давно ищет новую нишу в игровой индустрии для своей следующей приставки.

+ + +

Вот и все, что мы хотели рассказать вам о GDC 2015. Даже столь большой обзор не сумел охватить все, что происходило на конференции, но теперь вы знаете обо всех наиболее интересных анонсах и трендах одного из главных игровых событий года. Эта GDC получилась куда более деловой, чем предыдущие: чуть меньше разговоров про новое железо и технологии, зато куда больше реального, работающего железа и технологий в виде живых игр и демок. А значит, индустрия заканчивает знакомиться с новыми инструментами, которые оказались в ее руках, и приступает к работе всерьез! +

Фото взяты из официального свободного источника — GDC Official.

ДЕСЯТЬ ВИНДУЗЯТ

Второй обзор Windows 10: история про то, как Microsoft хотела повернуться лицом к PC-игрокам

Первый обзор Windows 10 был посвящен основным нововведениям системы. Однако во время анонса новой ОС маркетологи **Microsoft** умолчали о самом интересном и время от времени подогревали интерес общественности, туманно намекая, что, мол, «пришло время поговорить об играх на Windows».

Общественность подогревалась плохо и не спешила проявлять энтузиазм. За последнюю четверть века PC-игроки хорошо изучили Microsoft, привыкнув не ждать от нее ни собственных качественных эксклюзивов, ни переиздания эксклюзивов консольных, да и вообще ничего такого, что в нормальном человеческом языке понимают под «развитием игровой платформы».

Давайте посмотрим, насколько оправдался столь пессимистичный настрой. Почему Microsoft предлагает нам бесплатный сыр, зачем нужен DirectX 12, вся правда о концепции единой ОС и многое другое — в нашем втором обзоре Windows 10.

Яблочный десант

Первая презентация Windows 10 вышла не то чтобы провальной, но довольно скучной. Компании так и не удалось четко объяснить людям, чем новая ОС отличается от старых и зачем она вообще кому-то может понадобиться. Возможно, так сделали умышленно, потому что вторая презентация оказалась значительно веселее.

Обставлена она была очень скромно; в последнее время Microsoft почему-то избегает устраивать яркие шоу, предпочитая неброский, в чем-то даже спартанский стиль. Вот и на этот раз сцена, на которой должно было состояться второе явление Windows 10, являла собой шедевр минимализма: пол, стена с экраном и всё.

Зажегся свет, и на сцену вышел Терри Майерсон — глава подразделения, отвечающего за разработку Windows. Он говорил о новом поколении Windows, о новых возможностях для работы, творчества и развлечений, о новых устройствах и новой концепции единой ОС для всех платформ… А прямо напротив него сидели десятки журналистов, и их ноутбуки весело светили огоньками в виде надкусанного яблока. О чем думал в этот момент Терри Майерсон, нам не ведомо, но мы на его месте обязательно подумали бы что-нибудь типа: «Ну, проклятые хипстеры, мы вам еще покажем!»

Шутки шутками, но в этой маленькой детали была большая правда о той ситуации, в которой оказалась Microsoft. Последние десятилетия она правила рынком на правах монополиста, и хотя в рамках PC-рынка сама монополия все еще существует и приносит хороший доход, сам PC перестал быть единственным выбором. У пользователя появилась альтернатива, поэтому разговаривать с ним с точки зрения монополиста уже нельзя.

И, судя по презентации, Microsoft очень четко осознает, что у нее есть проблема и ее надо срочно решать. Вопрос лишь — как именно. Именно с ответа на этот ключевой вопрос и началась конференция, хотя многие пропустили его мимо ушей, зацепившись за сенсационную новость о том, что Windows 10 будет бесплатной для всех, кто решит обновить свои ОС, начиная с Windows 7 и старше, в течение года после релиза «десятки».

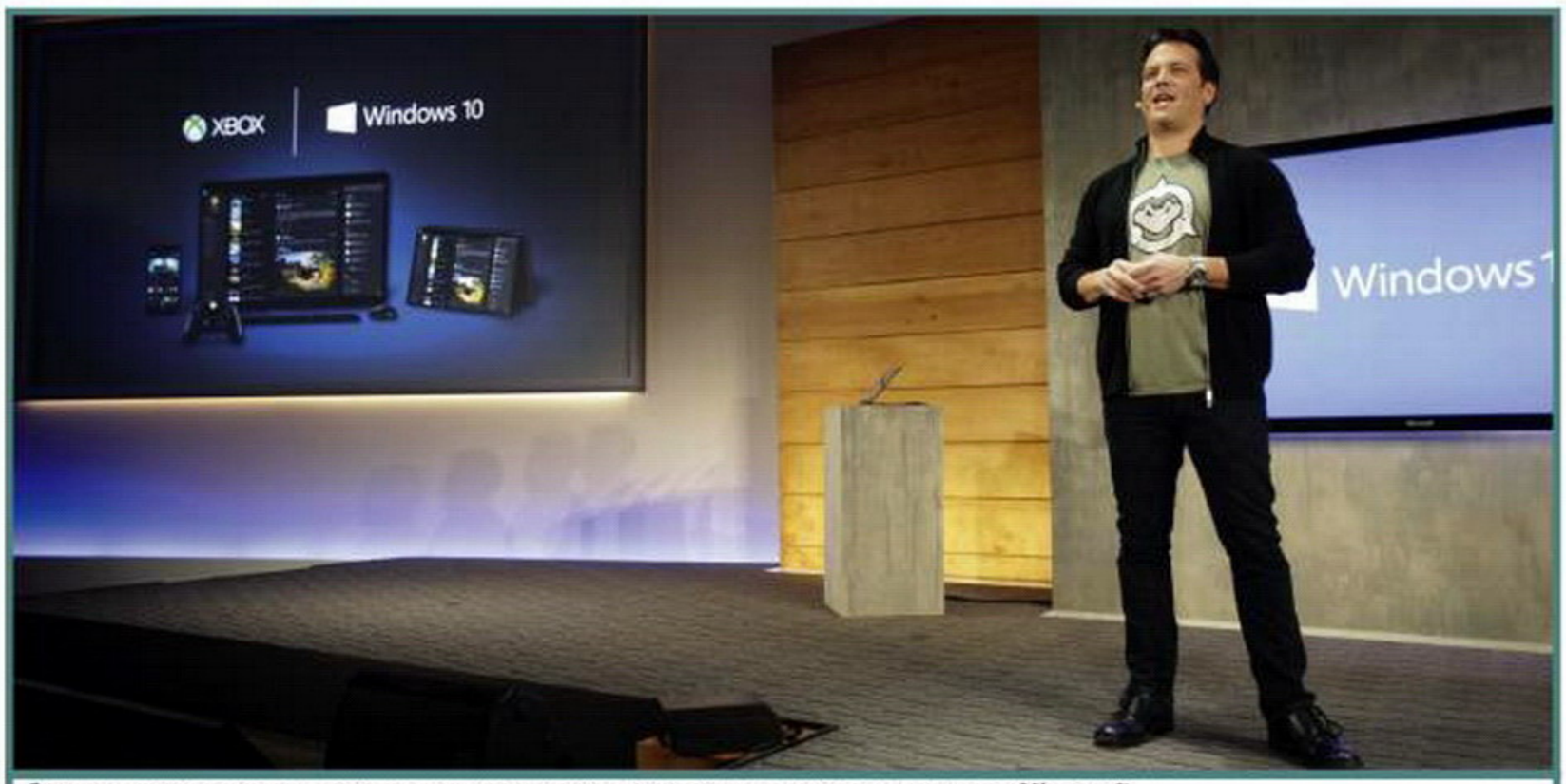
Фото: Sebastian Derungs

Здравствуйте, меня зовут Билл Гейтс, сегодня я научу вас считать до 10. Поехали: 1, 2, 3, 95, 98, NT, 2000, XP, Vista, 7, 8, 10…

Все были в шоке — как же так, на чем будет зарабатывать Microsoft, наверняка начнут изводить пользователей микроплатежами! Реакция вполне естественная, потому как пользователи давно уяснили, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке и ничто не обходится так дорого, как полная халява.

Однако все не так уж страшно. Терри Майерсон вполне четко озвучил планы компании на этот счет, заявив, что отныне компания рассматривает Windows не как продукт, а как сервис. Это значит, что пользователю не придется заботиться о сроках поддержки ОС, так как она будет поддерживаться до тех пор, пока не закончится жизненный цикл устройства на ее основе. Кроме того, разработчики не станут придерживать самые вкусные фишки (типа нового DirectX) до новых релизов, чтобы поднять продажи, — все нововведения будут интегрироваться по мере их появления во все версии операционной системы.

Что касается денег, то для подобного решения имеется сразу три причины. Во-первых, бесплатная раздача лишь переведет уже существующих пользователей на новую версию, иначе они продолжили бы пользоваться старыми. Компания не без оснований опасается, что не сможет дать им особого стимула для платного перехода на Windows 10. Во-вторых, Microsoft уже давно не полагается на продажи коробочных версий ОС. Основной доход приносят OEM-версии, поставляемые вместе с готовыми компьютерами. В-третьих, если перевести полтора миллиарда пользователей разных версий Windows на Windows 10, можно будет неплохо заработать на предоставлении платных услуг. На этот счет Microsoft никакой информации пока не раскрывает, но



Спартанская сцена для презентации хорошо соответствовала новому имиджу Microsoft. Интересно, скрывается ли за внешним преображением нечто более существенное?

Композиция под условным названием «Терри Майерсон глядел на горящие перед ним яблочные огрызки «Макбуков», и его руки непроизвольно сжимались, будто он хотел кого-то задушить».

сам принцип «ОС как услуга», анонсированный компанией, подразумевает наличие абонентской платы в том или ином виде.

За что именно придется платить, сказать сложно. Это, пожалуй, самый интригующий вопрос, касающийся развития Windows на ближайшие лет пять: что такого может предложить Microsoft нам, за что мы готовы будем регулярно выкладывать денежки в виде подписки? Пока набор сервисов не очень впечатляет — Office 365, OneDrive, Hotmail и прочие мелочи. Все это нужно, но далеко не всем и не всегда. Так что Microsoft придется как следует напрячься и придумать что-то действительно интересное.

«Я думаю, что в течение года-двух Microsoft анонсирует бесплатную версию Windows 10, возможно, с какими-то ограничениями а-ля Starter Edition, а возможно, и без, если компания хорошо понимает новую рыночную реальность. И продаваться будут всевозможные дополнительные сервисы, причем не одноразовым платежом, а по подписке, как сейчас работает Office 365 или тот же Adobe Creative Suite», — считает ведущий аналитик компании Wargaming Сергей Галенкин.

Гипотеза очень интересная. Действительно, если компания создаст прибыльный сервис, бесплатная Windows станет хорошим способом еще больше расширить аудиторию. С другой стороны, очень сомнительно, что Microsoft сумеет совершить такой подвиг. Windows — это не Xbox, где можно спокойно собирать плату за Xbox Live по принципу «деньги на бочку, а не то отключим мультиплеер во всех играх». Но не будем пессимистами. Лучше давайте посмотрим, что еще интересного нас ждет в Windows 10.

Игровое изобилие

Начнем с игр, ведь именно о них хотела поговорить Microsoft в первую очередь. Итак, главной новостью стало объединение Xbox One и Windows 10 в единую экосистему. Например, можно будет стримить игры с приставки на персональный компьютер! Э-э-э… Стоп-стоп… Простите, что? Зачем нужно стримить игры с консоли на PC? Можно понять, когда Sony делает стриминг с PS4 на Vita, это позволяет играть в «большие» игры на портативе. Но на PC-то зачем? Даже на планшет не постримить — нет в консольных играх поддержки тачскрина. Впрочем, ладно, пусть будет. Мало ли кому-то понадобится.

Следующей новинкой станет перенос на Windows 10 социальных фишек Xbox: специальное приложение позволит составлять списки друзей, общаться с ними в текстовом и голосовом чате, а также просматривать ачивки и видеоклипы… Вопрос «зачем» снова повисает в воздухе без ответа: такие вещи являются приложением к общей экосистеме игр, когда друзья вместе играют, вместе общаются. У PC и Xbox разные игры, а следовательно, и друзья, и социальные сообщества у пэкашников и консольщиков совершенно разные.

Но постойте, ведь Microsoft объявила о начале светлого кросс-платформенного будущего! На презентациях много говорили о совместном мультиплеере, о том, как игроки PC и Xbox One будут играть вместе. В частности, такая возможность появится у пользователей **Fable Legends**, а со временем таких игр должно стать существенно больше.

«Но не станет», — пробурчит недовольный критик и будет, скорее всего, прав. Один раз мы уже накушались обещаний от Sony про это самое светлое кросс-платформенное будущее, хватит. Теперь пусть сначала сделают штук сто кросс-платформенных игр, а потом уже начинают рассказывать, как это круто.

Почему так сурово? Да потому, что делать кросс-платформенный геймплей приходится не языкастым маркетологам, а разработчикам. И при реализации этой на первый взгляд простой фишки возникает масса проблем, первая из которых — зашкаливающая по-прежнему бюрократия на консолях, делающая одновременное обновление разных версий игры крайне проблематичной. И это не говоря уже о разном управлении. Так что все. Сделаете Fable — молодцы, а про светлое будущее пока даже не заикайтесь.

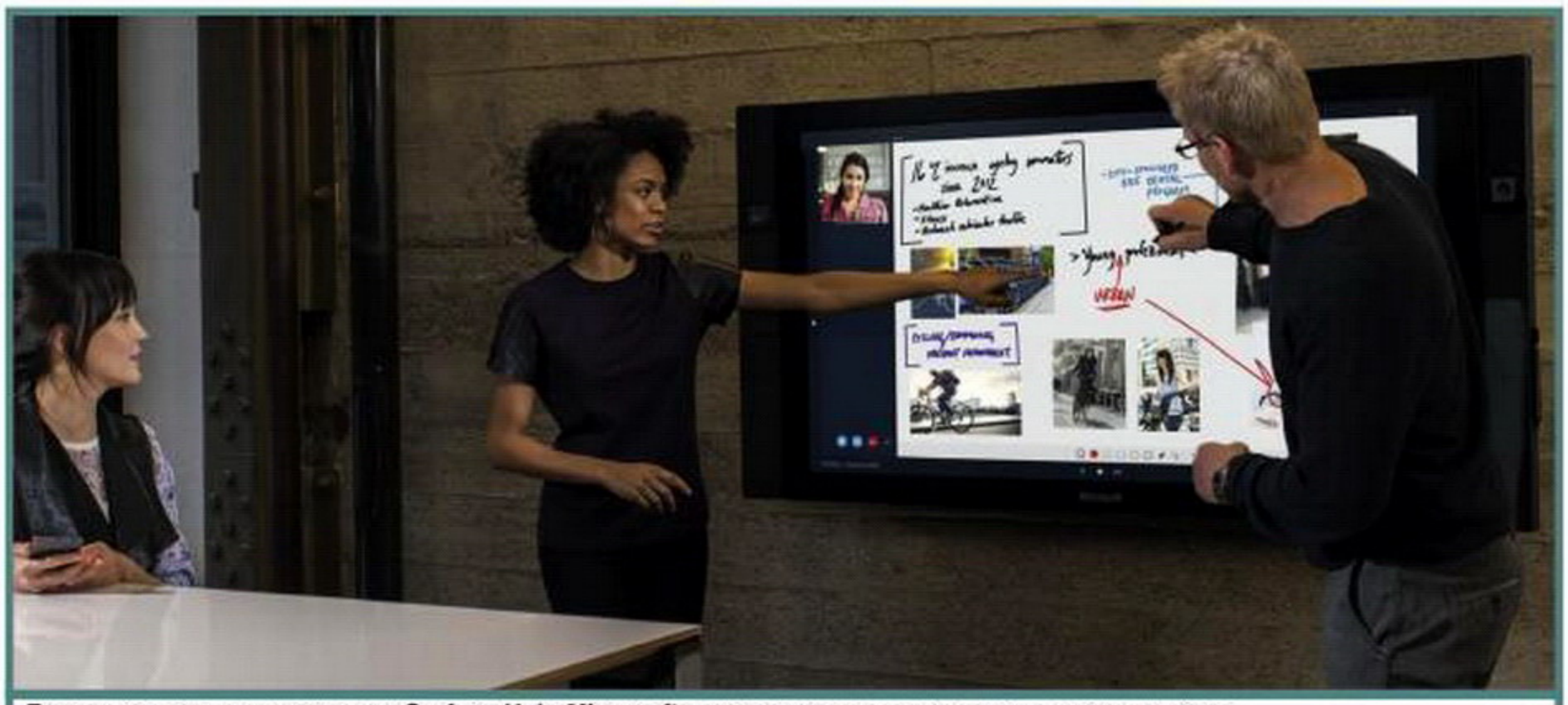
И что же у нас остается в сухом остатке? Анонс консольной фишки под названием Game DVR, записывающей последние 30 секунд геймплея и загружающей ролики на Xbox Live. Да еще заявление Спенсера о том, что теперь игры на Windows 10 переходят на совершенно иной уровень.

DirectX 12

С играми, похоже, вышло как обычно. Впрочем, Windows 10 все-таки припасет для игроков радикальный стимул для перехода. Имя ему — DirectX 12. Никаких препятствий, чтобы добавить DX12 на другие версии Windows, нет. Это лишь маркетинговый ход, призванный поднять продажи и поскорее списать старые версии в утиль.

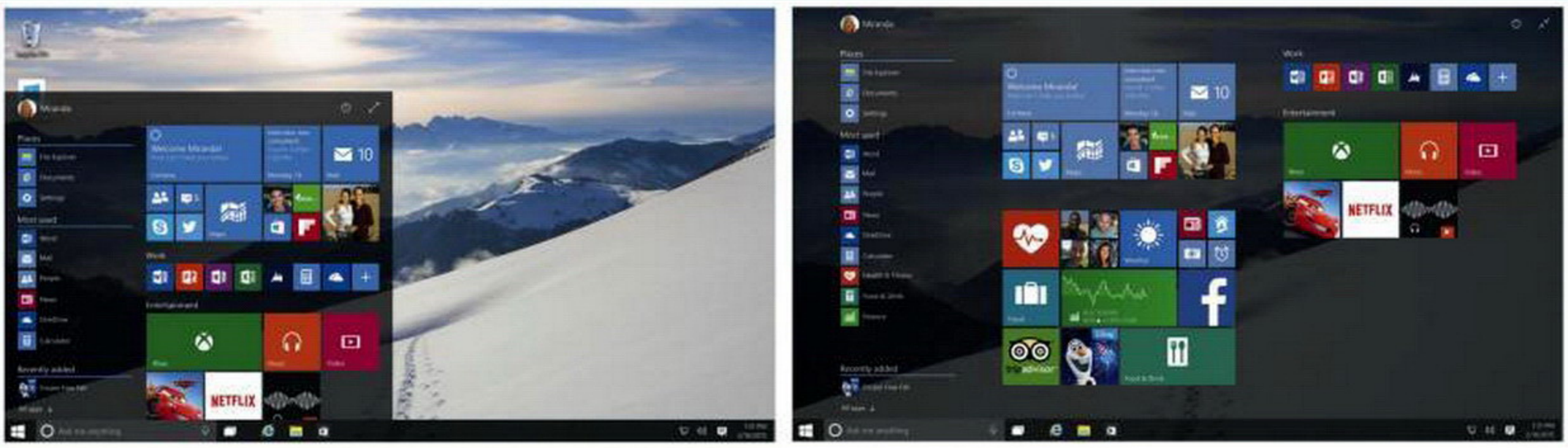
Первые данные о повышении производительности крайне противоречивы: официальные источники говорят о приросте скорости «до 50%», неофициальные же тесты фиксировали повышение производительности на 150, 250 и даже более 500 процентов.

К сожалению, более точные данные все-таки у Microsoft. Красивые числа с сотнями процентов получились исключительно в демоверсии **Star Swarm** и лишь на самых мощных видеокартах. Напомним, что Star Swarm создали специально для демонстрации возможностей почившего ныне API Mantle, так что эта программа специально загружает по максимуму наиболее узкие места DX11, не



Гигантская сенсорная панель Surface Hub. Microsoft все активнее интересуется рынком железа. Завлекать обычных пользователей пока не получается, так что компания пробует силы на корпоративном рынке.

Единый интерфейс для всех систем не означает полной идентичности, но переучиваться каждый раз не придется.

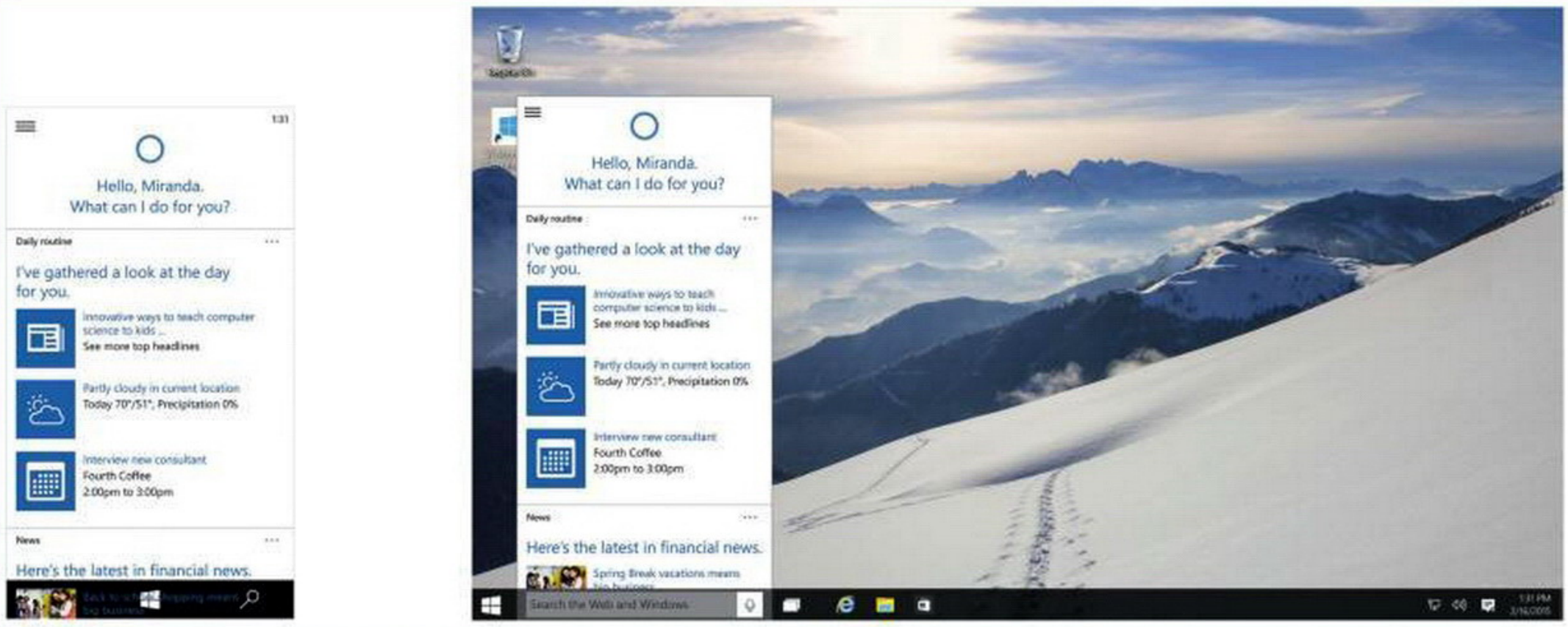


Меню «Пуск» теперь называется стартовым экраном. Его можно настроить в зависимости от вкуса и размера экрана — например, растянуть вплоть до полноэкранного режима.

способного эффективно обрабатывать большое количество объектов. В реальных играх, с использованием не самых мощных видеокарт, прирост от использования DX12 будет значительно скромнее.

Так что в ближайшее время ждем обещанные 50% прироста производительности, что уже само по себе здорово. Что важнее, теперь разработчики смогут гораздо свободнее добавлять в игры большое количество объектов, не опасаясь сильного падения скорости. Это не повысит лимит по сложности сцены, но позволит сделать ее более разнообразной.

Раньше приходилось создавать сложные объекты, но в небольшом количестве. Компьютер мог спокойно нарисовать огромный дворец на миллионы полигонов, если он был создан в виде отдельной модели. И в то же время мог начать тормозить при попытке нарисовать обычный камень в десяток полигонов, если этих камней было несколько тысяч. Что это дает и кому нужно рисовать кучи камней, спросите вы? Действительно, камни — штука скучная. Зато если упомянутый выше дворец нарисовать не одной моделью, а разделить на тысячи отдельных элементов, то в игре та-



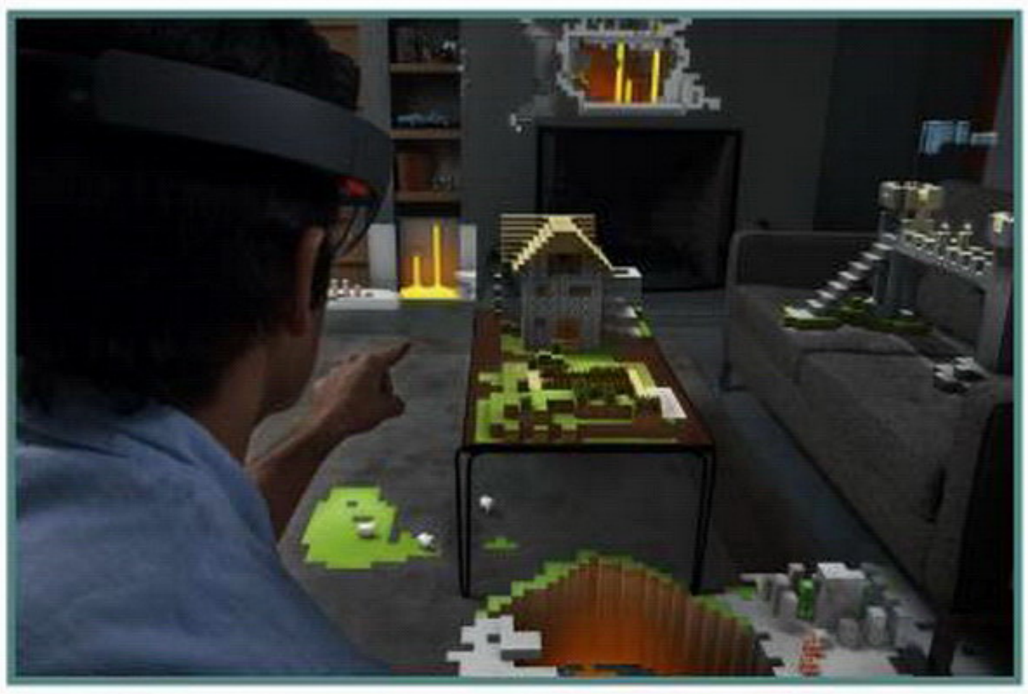
Так выглядит Кортана в действии. Заполнить календарь, узнать погоду, прочитать новости — в общем, она позволяет делать множество вещей, которые вы делаете обычно, вот только… Если у вас свободны руки, сделать все самому будет проще.

Работа на перспективу

Анонс очков дополненной реальности HoloLens на презентации Windows 10 произвел большое впечатление. Слухи ходили давно, но убедиться на деле, что Microsoft занялась перспективными разработками, — эта новость дорогого стоит. Вряд ли компания планирует получить прибыль от продаж HoloLens. Хотя скачок в технологиях по сравнению с Google Glass выглядит впечатляющим, все равно это скорее заявка на участие в гонке, чем реальный продукт.

Вау-фактор по сравнению с виртуальной реальностью куда слабее, сценариев для практического применения также меньше, да и с технической точки зрения технология значительно более сырая. Тут и слишком маленький угол обзора, и сомнительное качество изображения, и проблемы взаимодействия с дополненной реальностью. Принимать звонки по скайпу и играть в мини-игры на кухонном столе — это несерьезно.

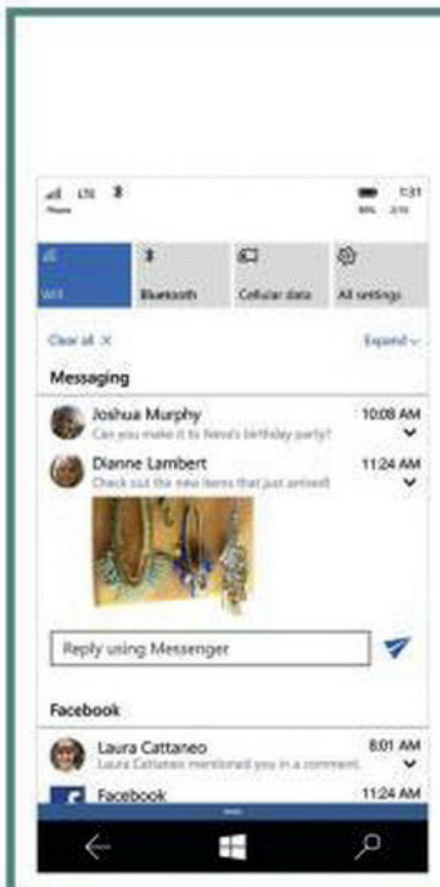
В общем, на ближайшие год-два перспективы HoloLens нулевые. На ближайшие пять лет? Слишком большой срок, чтобы делать прогноз. Поживем — увидим, однако радует, что Microsoft ищет новые пути. С ее деньгами и возможностями такие усилия могут принести очень интересные результаты.

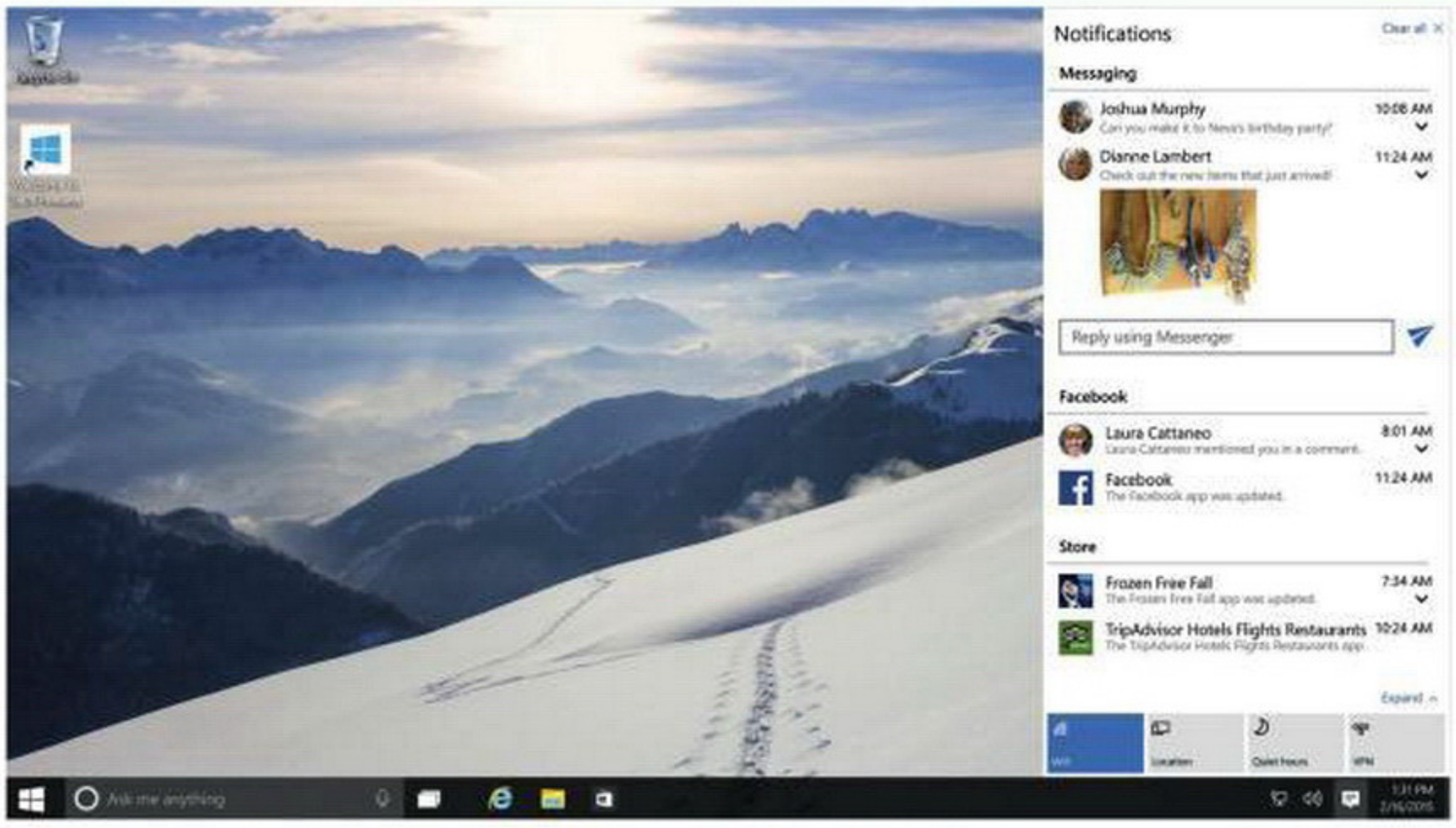


кой дворец можно будет очень эффектно разломать на куски!

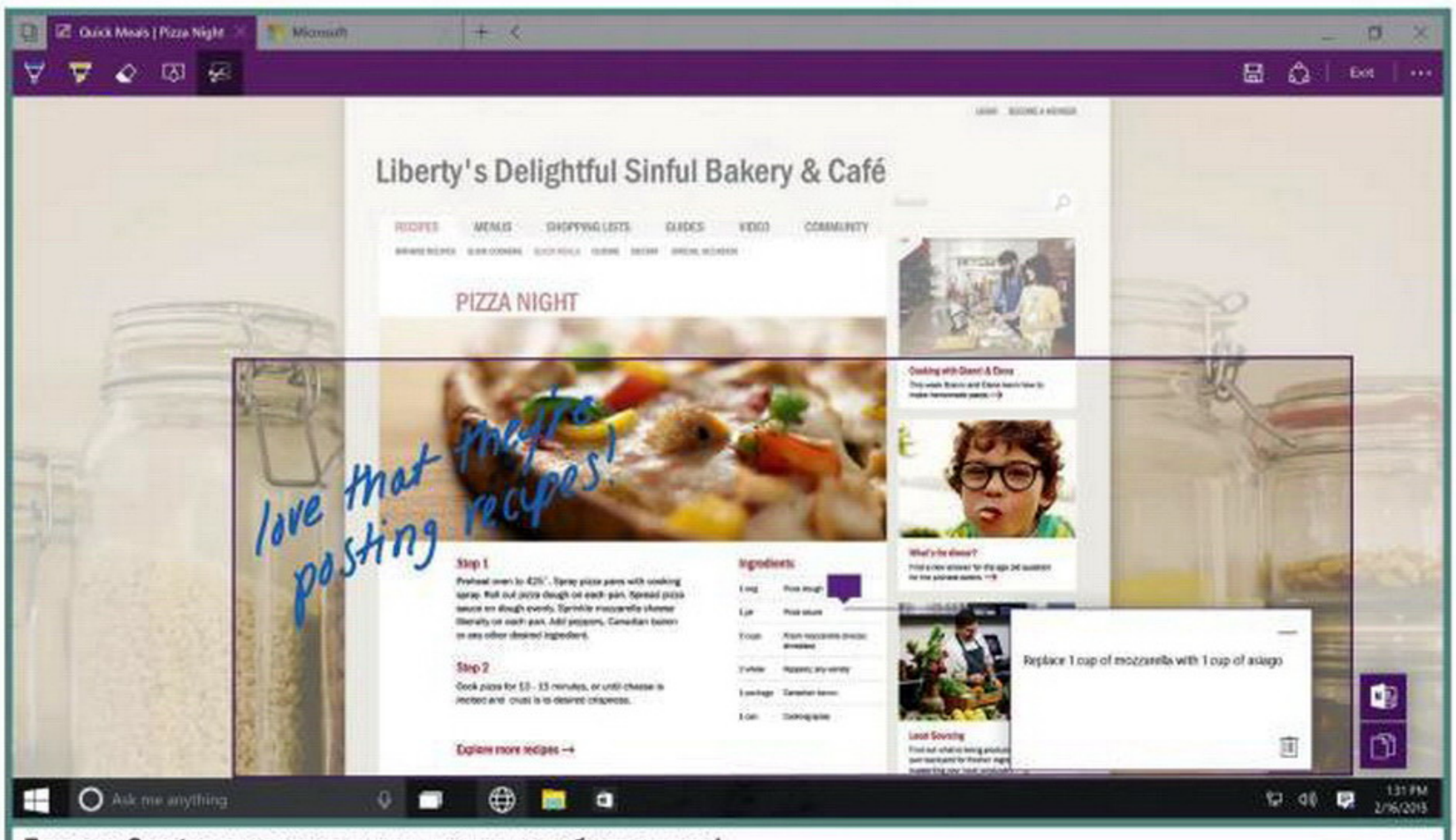
Так что DX12 — это не только скорость, но и новые возможности по созданию более детализированных и интерактивных сцен, включая совершенно небывалые прежде возможности по созданию разрушаемого окружения.

И можно было бы просто радоваться его появлению, если бы только у DX12 не было сильного и достойного соперника, Vulkan. Желающие узнать подробности могут прочитать о нем в обзоре GDC 2015. Здесь мы лишь отметим, что с учетом анонса Vulkan появление DX12 становится для игровой индустрии скорее обузой. Vulkan для многих разработчиков лучше, потому что он открыт и доступен всем, поддерживает Linux и новейшие мобильные платформы. DX12 для многих ху-





Windows 10 активно заимствует идеи у мобильных ОС. Вот, к примеру, боковая панель уведомлений.



Браузер Spartan позволяет писать прямо на веб-страницах!
И отправлять эти художества друзьям! Не спрашивайте у нас «зачем». Мы и сами не знаем.

же, потому что Microsoft не выпускает его за пределы Windows. На стороне DX12 лишь одно, но очень важное преимущество: большинство разработчиков умеет работать именно с DX, вряд ли они захотят переучиваться.

Универсальный континуум

Ключевым понятием в презентации Windows 10 было «универсальность». Единая экосистема, единые сервисы, одни и те же программы на любых устройствах. Когда речь идет о PC в разных формфакторах, типа ноутбука и планшета, то все понятно. Однако Microsoft настаивала, что программы будут работать вообще на всех устройствах с поддержкой Windows 10, включая Xbox One и мобильные платформы на базе процессоров ARM.

Вот только одна беда: делиться подробностями компания почему-то не желала, говоря лишь, что доработки при портировании, конечно, будут нужны, но 90% кода останется совершенно идентичным.

Эта статья пишется за месяц до апрельской конференции, когда все подробности огласят официально, однако по первым утечкам информации стали ясны причины такой секретности. Просто «супертехнология» Microsoft оказалась не чем иным, как давно знакомыми всем веб-приложениями, работающими в браузерах. Которые много лет без всяких проблем работают на самых разных платформах.

Microsoft просто адаптировала веб-технологии под офлайновую работу, расширила их возможности и обеспечила им доступ к операционной системе. Так что веб-приложения смогут работать как нормальные программы. Почти. Наличие промежуточного программного слоя (аналог браузера) будет тормозить их работу, но растущие мощности компьютеров и дополнительные оптимизации могут сделать этот пункт не слишком критичным. Так что идея вполне здравая и работоспособная — если разработчики поддержат, Microsoft получит по-настоящему универсальные приложения на все свои платформы.

Если же говорить о проблемах, то они очень похожи на ситуацию с DirectX. Система интересная, но работает только на Windows 10. В то время как по всему миру идет точно такая же борьба за повышение универсальности приложений, только на более высоком уровне: например, новый движок Unity способен портировать один и тот же исходный код аж на 21 платформу, консоли перешли на PC-архитектуру, а новые мобильные системы учатся запускать Linux-игры. Пользователи PC, консолей и мобильных устройств все чаще пользуются одними и теми же программами.

Поэтому инициатива Microsoft слишком ограничена, ее единственная задача — привязать пользователя к экосистеме Windows. Вы сможете связать между собой приложения Windows 10, начав работу на ноутбуке, а закончить ее уже на планшете. Но если у вас планшет на базе iOS или Android, то вы в пролете.

Рюшечки-финтифлюшечки

Впрочем, хватит про технологии. Многие пользователи склонны больше обращать внимание на внешний вид ОС и забавные фишки, которые она предлагает, чем на какие-то сервисы, директ-иксы и единые экосистемы.

Как мы и предполагали, Windows 10 получила голосового помощника Кортану, с которой уже успели познакомиться владельцы Windows Phone. Очень крутая вещь, которую все ждали, в том числе и мы. Мы постараемся удержаться, чтобы и тут не влезть со своей критикой…

Нет, все-таки не удержались. Во-первых, Кортана не работает на русском. То есть вообще. И есть опасения, что русский язык не будет поддерживаться еще долго. Так сделала Microsoft. А как надо было сделать по уму? Позволить пользователю самому назначать голосовые команды на определенные кнопки или действия. Как в Voice Attack, которую успешно применяют для голосового управления играми и приложениями (читайте, например, наш обзор **Elite: Dangerous** в прошлом номере).

Во-вторых, голосовой помощник полезен именно на мобильных — чтобы не пользоваться неудобной сенсорной клавиатурой при поиске, а также для управления телефоном, если заняты руки (допустим, при езде в машине). На PC и даже планшете полезность Кортаны снизится кардинально. Даже для англоязычных пользователей это с большой вероятностью окажется лишь игрушкой, а не полезным инструментом.

Еще одна фишка, влияющая на комфорт использования системой, — новый встроенный Project Spartan, пришедший на смену Internet Explorer. Spartan получил новый движок, более легкое и простое оформление. И-и… внезапно он нам понравился! Причем вовсе не тем, что в нем можно будет рисовать прямо на веб-страницах и оставлять там заметки.

Нет, Spartan хорош именно тем, что он простой и спартанский, в духе мобильных браузеров. Если кто-то пользуется домашним PC, он, вероятнее всего, предпочтет что-то посолиднее, а вот для пользователей планшетов Spartan может стать отлич-

Приложение Xbox позволяет, э-э-э… Давайте проверим пресс-релиз…
Короче, очень полезная штука, для чего — точно не ясно, но по виду — очень и очень полезная!

Единственная кросс-платформенная игра пока — Fable Legends. Однако аналитики компании Newzoo считают, что таких игр будет больше, так как Microsoft хочет перетащить пользователей PC на Xbox.

Обрадовались предыдущему скриншоту про кросс-платформу? Начали мечтать про Halo и Gears of War? Не мечтайте, все ровным счетом наоборот. Просто онлайновые PC-игры теперь будут выпускать на консолях.

ным выбором. Выглядит симпатично, имеет интеллектуальную систему поиска на базе все той же Кортаны. Зашли на страничку ресторана, запросили дополнительную информацию — вам выложат все, от маршрута проезда до отзывов критиков. Зашли на страницу фильма, на тот же запрос получите рецензии, рейтинги и отзывы зрителей. Что сказать, молодцы! А всего-то надо было перестать пытаться соревноваться с мастодонтами и начать искать собственную нишу.

Итоги

Если из-за большого количества критики вам показалось, что новая Windows нам не понравилась, то это не так. Спору нет, можно было сделать иначе, сделать лучше. Но если сравнивать то, что есть, Windows 10 имеет все шансы стать лучшей ОС из всех, когда-либо выпущенных Microsoft.

При разработке Windows 10 были проанализированы сотни тысяч откликов, а к концу зимы 2015 года в программе тестирования количество участников было в районе двух миллионов. Компания, как никогда, учла мнение нас, пользователей, — так сказать, повернулась к нам лицом. Конечно, сразу хочется спросить, с какой целью все время до этого нам демонстрировали противоположную часть тела, но вопрос будет риторическим.

Та Windows 10, что нам показали сегодня, лишь малая часть того, какой она станет лет через пять. В этом суть понятия «ОС как сервис». Microsoft пытается превратить Windows из простой оболочки для запуска программ в универсальный комбайн, способный удовлетворять все нужды.

Нужна почта? Вот встроенный почтовик с уведомлениями на рабочий стол. Пользуетесь Evernote, Google Keep? Вот вам приложение для заметок в Office. Не нравится? Вот вам еще возможность делать заметки в браузере Spartan. Пользуетесь Steam? Вот вам игровой центр, который может показывать всю вашу Steam-библиотеку. Такой подход хорош тем, что увеличивает стабильность и скорость работы ОС, потому что, когда все в одном месте и как следует протестировано, это куда лучше, чем ставить пару десятков разных программ от разных производителей.

Сатья Наделла, глава Microsoft, уверен, что все полтора миллиарда пользователей Windows перейдут на Windows 10 и полюбят ее. Позитивное мышление!

К сожалению, у всего этого есть и обратная сторона. Во время презентации нам показывали, как крута будет Windows 10. Но только для тех, кто работает исключительно в экосистеме Windows. Ни одного примера, как взаимодействует Windows 10 с чем-то вне этой экосистемы, приведено не было. Только реальность совсем иная. Вряд ли кто-то избавится от своих «Маков», планшетов на iOS и Android, забросит свою почту ради встроенной, откажется от любимых программ. К сожалению, никаких улучшений в этом плане нам не показали.

Поэтому во многом все декларации «человеческого подхода» остаются пустым звуком. Microsoft по-прежнему ведет себя как монополист, который хочет заграбастать под себя еще большую долю рынка — мобильных пользователей, сетевые сервисы и прочее. Вот только делает она это не за счет привлечения новых пользователей, а путем давления на уже имеющихся, зачастую лояльных пользователей Windows. Что же, посмотрим на их — ну, точнее, на нашу с вами — реакцию. А пока остается лишь констатировать факт, что Microsoft, как и раньше, ломится в открытые двери, пытаясь конкурировать там, где надо не конкурировать, а сотрудничать. Впрочем, сейчас будущее компании выглядит куда более оптимистично, чем даже год назад.

В статье использованы фотоматериалы с сайта news.microsoft.com.

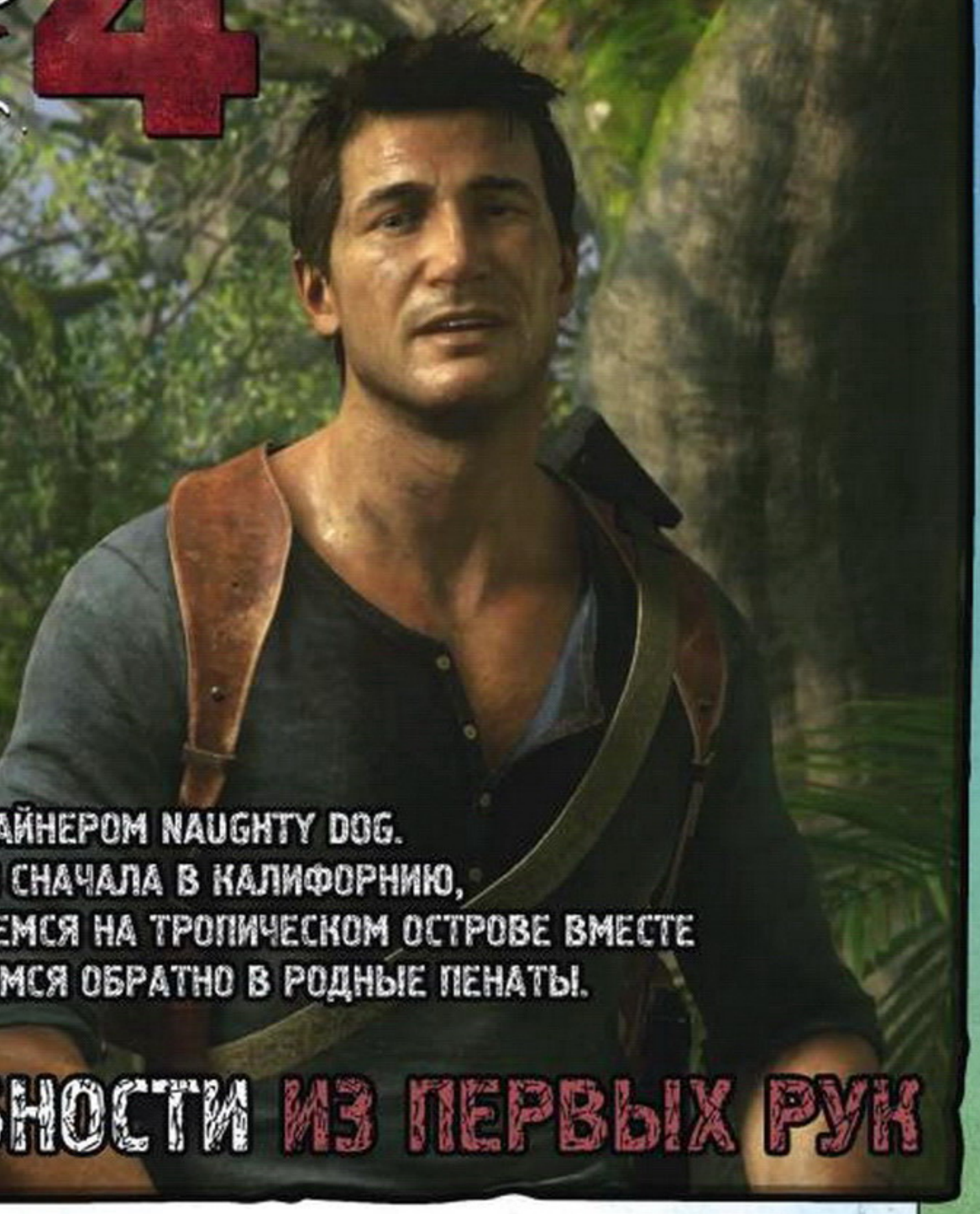
Теперь Microsoft будет смелой и решительной!

Огни погасли, занавес опустился, а нам остается лишь ждать и надеяться. Microsoft хочет измениться, но путь, по которому идти, выбирать им.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

РОДИОН ИЛЬИН

UNCHARTED 4
A Thief's End



ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
SCEE

РАЗРАБОТЧИК
NAUGHTY DOG

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PS4

САЙТ ИГРЫ
UNCHARTEDTHEGAME.COM

ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

ЧТО? ИНТЕРВЬЮ С РИКИ КАМБЬЕ, ВЕДУЩИМ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОМ NAUGHTY DOG.

ГДЕ? МЫСЛЕННО ПЕРЕНОСИМСЯ ИЗ ХОЛОДНОЙ МОСКВЫ СНАЧАЛА В КАЛИФОРНИЮ, ГДЕ НАХОДИТСЯ ОФИС СТУДИИ, ПОТОМ ОКАЗЫВАЕМСЯ НА ТРОПИЧЕСКОМ ОСТРОВЕ ВМЕСТЕ С ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ ИГРЫ, А ЗАТЕМ ВОЗВРАЩАЕМСЯ ОБРАТНО В РОДНЫЕ ПЕНАТЫ.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

В **Naughty Dog** очень трепетно относятся к раскрытию подробностей о своих будущих играх. Анонс новой части серии **Uncharted** прозвучал еще в позапрошлом году, но информации об игре до сих пор не слишком много.

Большой неожиданностью дебютный тизер тогда не стал. Анонса ждали, и никто особо не сомневался, что однажды он прозвучит. Тогда в заголовке еще не значились слова «A Thief's End» и цифра «4», их приписали в преддверии прошлогодней E3.

Немногим позже на мероприятии PlayStation Experience показали первый и единственный на сегодняшний день отрывок из игрового процесса. В ролике заматеревший Дрейк странствовал по тропическому острову, голыми руками обезвреживал наемников и преодолевал разломы в скалах при помощи альпинистской кошки. Мы публиковали подробный анализ видео пару месяцев назад.

Сегодня вновь появился повод поговорить об одной из самых ожидаемых игр текущего года — нам удалось взять эксклюзивное блиц-интервью у Рики Камбье, ведущего геймдизайнера Naughty Dog.

ПРО ОСТРОВ

Расскажите о том острове, где Дрейк оказался во время презентации. Что это за место, какие тайны и мифы оно скрывает? Нам показалось, что Дрейк «вернулся на исходную», ведь в самой первой части приключений был похожий остров.

Это остров, обнаруженный Дрейком и Сэмом во время поисков утраченного сокровища Генри Эвери. В 1695 году Эвери исчез, захватив величайшую в истории добычу. Сегодня его сокровище стоило бы 400 миллионов долларов. Это новый остров, не из первой части, и расположен он близ Мадагаскара, а сокровище, по слухам, находится в вымышленной пиратской колонии Либерталия.

Во время демонстрации геймплея наше внимание привлекла усложнившаяся архитектура локаций. Кроме того, стелс стал глубже, а в конце Дрейк попросту оставил часть противников за спиной. Много ли будет в игре подобных моментов, дающих тактическую свободу? Приведите, пожалуйста, примеры.

В боевой системе четвертого Uncharted стелсу отведена значительная роль. На таких вертикальных и неоднородных локациях, как Мадагаскар, продемонстрированном на PlayStation Expo, игрок должен чувствовать, что подвижность Дрейка позволит ему в трудную минуту спастись и собраться с силами. Можно, скажем, вступить в бой на средней дистанции, перебраться по веревке на новое место, когда вас выкурят из укрытия, а там уже подкрасться и обойти врагов незамеченным. Такие комбинации существенно расширят ваши тактические возможности во время стычек.

Будет ли простор для перемещения или даже на острове условно есть лишь одна верная тропа?

Нам очень важно, чтобы действия игрока вписывались в историю персонажа. Нэйт попадает на остров, заблудившись во время поисков брата, — значит, и игроку нужно внушить ощущение поиска и новизны окружения. Такой сценарий предусматривает массу возможностей выбора пути. Нет единственно верной тропы. Но история у нас линейная, поэтому нужно проследить, чтобы игрок прошел по всем ключевым для развития сюжета пунктам. Такое сочетание действий игрока и ритма повествования обеспечивает увлекательную игру.

ПРО ГЕРОЕВ

Расскажите подробнее про Сэма Дрейка. Вы планировали ввести его ранее или он придуман специально для Uncharted 4? Кем он был в прошлом?

Сэм — старший брат Нэйта. Будучи Дрейками, они постоянно влипали в неприятности и выбирались из них. Поэтому Сэм отлучался часто и надолго. Нэйт был уверен, что на одном из заданий его брат погиб. Но пятнадцать лет спустя оказалось, что Сэм жив и ему нужна помощь.

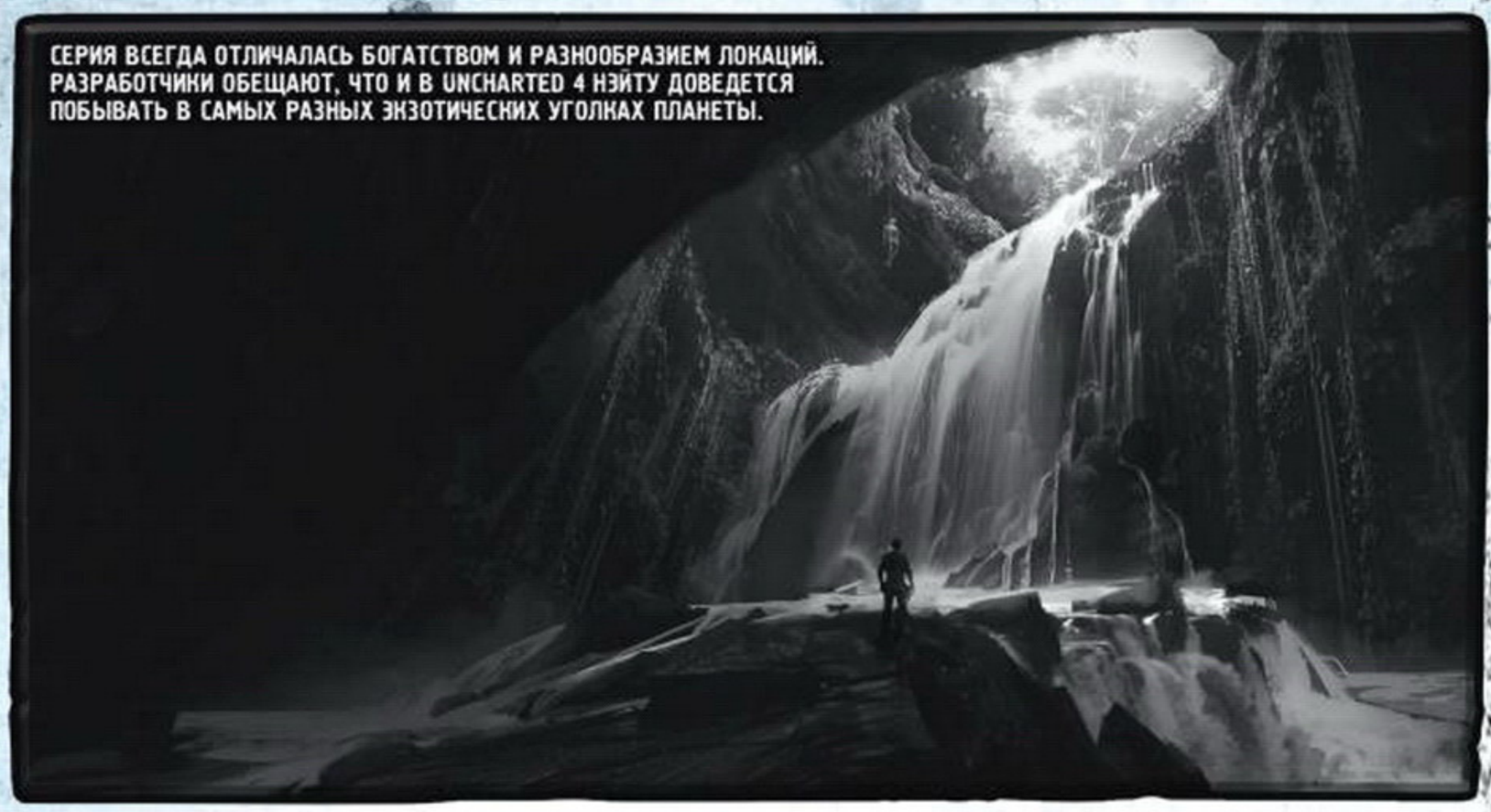
В каждой игре мы определяем самое важное для раскрытия ее сюжета — персонажей, локации, игровую механику и прочее. Мы решили, что в Uncharted 4 самое время заняться прошлым Нэйта и рассказать, что же (и кто) сделало из него нашего дорогого негодяя.

Объявлено, что на сей раз Дрейка побудили вернуться на путь вора очень личные мотивы. Это связано только с его братом или все куда сложнее?

А когда это в Uncharted все было просто? Вдаваться в подробности мы пока не можем, но сюжет развернется не только вокруг возвращения Сэма.

Можно ли ждать появления других старых знакомых, помимо Виктора Салливана?

Uncharted — не Uncharted без плеяды интересных персонажей, старых и новых. Ближе к релизу мы еще поговорим о том, кто появится в игре.



СЕРИЯ ВСЕГДА ОТЛИЧАЛАСЬ БОГАТСТВОМ И РАЗНООБРАЗИЕМ ЛОКАЦИЙ. РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ, ЧТО И В UNCHARTED 4 НЭЙТУ ДОВЕДЕТСЯ ПОБЫВАТЬ В САМЫХ РАЗНЫХ ЭКЗОТИЧЕСКИХ УГОЛКАХ ПЛАНЕТЫ.

БЕЗ ВЕРТИКАЛЬНОГО ГЕЙМПЛЕЯ В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ НЕ ОБХОДИТСЯ НИ ОДИН УВАЖАЮЩИЙ СЕБЯ ЭКШЕН.

ТО САМОЕ ЧУВСТВО, КОГДА ВТЯГИВАЕТ В НЕПРИЯТНОСТИ БРАТ, А ОТДУВАТЬСЯ ПРИХОДИТСЯ ТЕБЕ.

КОЕ-КАКИЕ ТРЮКИ НЭЙТ ЯВНО ПОДСМОТРЕЛ У ЛАРЫ КРОФТ — НАПРИМЕР, НАУЧИЛСЯ ЦЕПЛЯТЬСЯ ЗА ОТВЕСНЫЕ СКАЛЫ ПРИ ПОМОЩИ АЛЬПИНИСТСКОГО КРЮКА.

ЛУЧШАЯ РАБОТА — ОПЛАЧИВАЕМОЕ ХОББИ

Рики Камбье, по его собственному признанию, занимается играми с детства. В двенадцать лет он освоил BASIC и начал программировать для компьютеров Apple II: «Мне просто нравилось делать штуки, в которые люди могли бы играть, и видеть, что им это нравится».

Не удивительно, что увлечение переросло в профессию. За плечами Камбье работа над **The Sims Life Stories**, **Ghostbusters: The Video Game** и **Star Wars: The Force Unleashed 2**. Но две главные завершенные работы — это, конечно, **Uncharted 3: Drake's Deception** и **The Last of Us**. Третья игра, над которой Камбье трудится в составе Naughty Dog, — Uncharted 4: A Thief's End.

ПРО ГЕЙМПЛЕЙ И МУЛЬТИПЛЕЕР

Расскажите о реализации модного вертикального геймплея и рукопашных схватках. Контактных боев станет больше?

Как видно на примере наших джунглей, окружение будет не только шире, не только обзаведется множеством маршрутов, но к тому же станет разноуровневым. С новой кошкой и скальным крюком Дрейк сможет передвигаться свободнее, чем когда-либо. И это ему очень пригодится, потому что на любой стене может начаться вертикальный бой. Игроку придется быстро перемещаться в места более безопасные.

В рукопашном бою мы развиваем идею движений игрока в контексте окружения. В демонстрации, к примеру, вы видели, как Нэйта прижимают к стене и ему приходится выкручиваться. Окажись там еще один противник, за Дрейка взялись бы оба и схватка затянулась бы. В бою добавится чувство нарастающего риска.

Расскажите о степени реализма и мрачности. Сейчас модно сгущать краски, эту тенденцию задал «Темный рыцарь». И, судя по первым роликам, новая игра тоже к этому тяготеет. Как подобный подход скажется на геймплее? Или это только стилистика?

Работа над очередной игрой всегда учит нас новому, учит лучше рассказывать интерактивную историю. Вторая и третья части Uncharted научили нас правильно готовить и подавать классику приключений. В The Last of Us нам хотелось сделать знаковые игровые моменты более личными и сокровенными. Теперь же мы решили вернуться к эпическому размаху Uncharted и в то же время рассказать самую личную историю в серии. И делать это мы будем на PS4, а значит, сможем создать обширнейшее окружение и тщательнее проработать мелкие детали — кожу, глаза...

Что касается геймплея, то он подстраивается под нужды сюжета, но сохраняет все присущие Uncharted особенности.

Ждать ли сюрпризов от многопользовательской составляющей и кооператива?

Многопользовательская составляющая в игре определенно будет, но обсуждать ее мы пока не готовы. Следите за новостями!

■■■

На этом все. Многое разработчики пока еще держат в строжайшем секрете, чтобы не портить нам удовольствие от игры. И тем не менее определенную недосказанность в отношении четвертого Uncharted нам удалось развеять. Оставайтесь на связи, мы еще не раз вернемся к Uncharted 4: A Thief's End на сайте и на страницах журнала! ■

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

РЕЙТИНГИ

0-2 ЖУТЬ

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 ПЛОХО

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 СРЕДНЕ

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 ХОРОШО

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 ОТЛИЧНО

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 ВЕЛИКОЛЕПНО

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

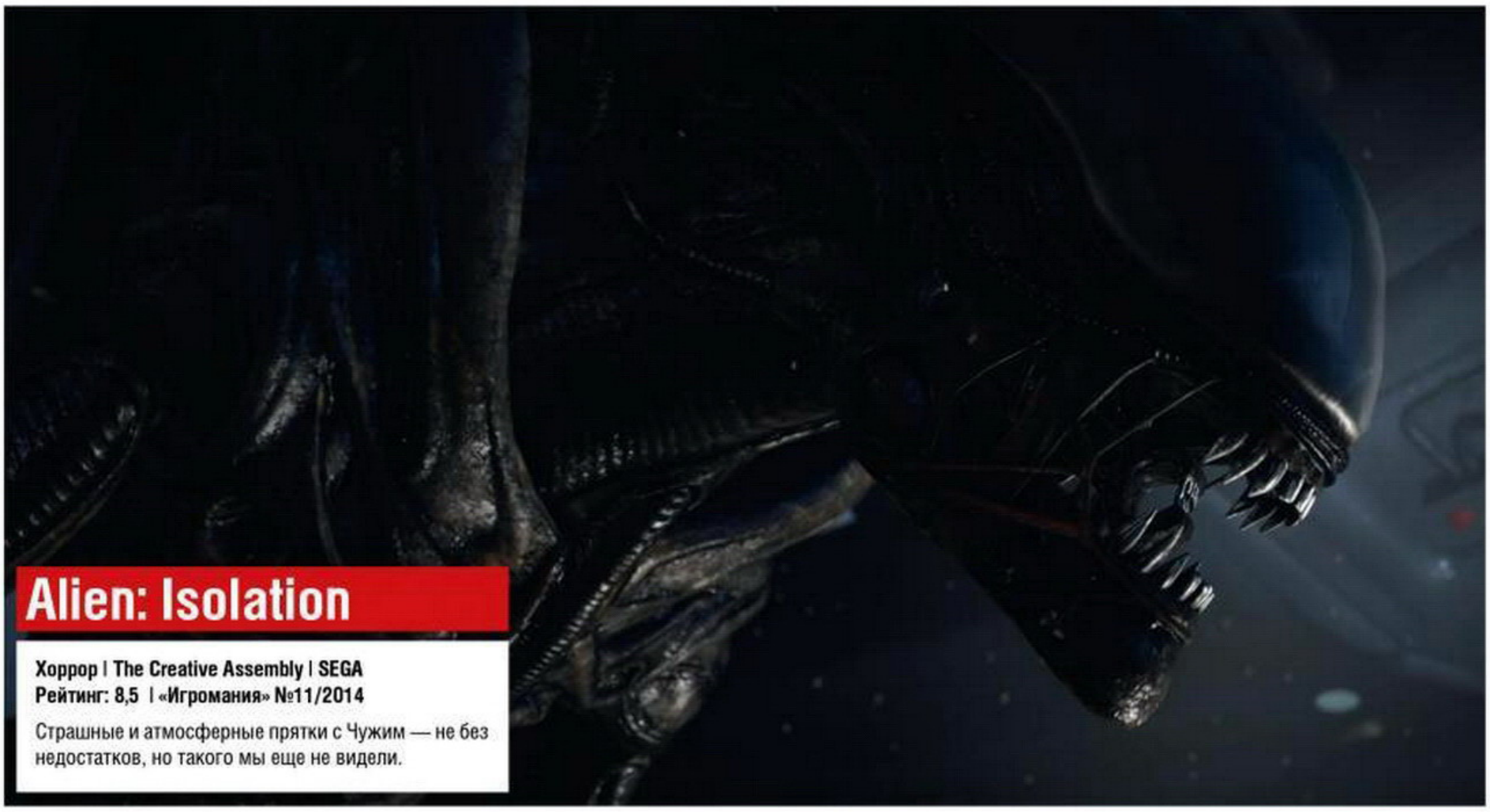
10/10 ИДЕАЛ

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.



Alien: Isolation

Хоррор | The Creative Assembly | SEGA
Рейтинг: 8,5 | «Игромания» №11/2014

Страшные и атмосферные прятки с Чужим — не без недостатков, но такого мы еще не видели.

The Evil Within

Хоррор | Tango Gameworks | Bethesda Softworks
Рейтинг: 7,0 | «Игромания» №12/2014

Синдзи Миками сделал необычную игру про свои страхи — в The Evil Within неуютно, грязно и отвратительно, но так и должно быть.

Dragon Age: Inquisition

Ролевая игра | BioWare | Electronic Arts
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №12/2014

Огромная, захватывающая и невообразимо красивая ролевая игра. О том, что Dragon Age окончательно отбросила старомодные манеры Origins, можно думать что угодно. Но теперь у серии есть свое лицо — и оно больше ни на что не похоже.

Wolfenstein: The New Order

Экшен | MachineGames | Bethesda Softworks
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Не ожиданно толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.

Divinity: Original Sin

Ролевая игра | Larian Studios
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №9/2014

В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.

Transistor

Приключение, ролевая игра | Supergiant Games
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Supergiant Games освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.

Destiny

Экшен, MMO | Bungie | Activision
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №10/2014

Игру про космос критикуют за ее однообразие, но почему-то только после того, как проведут в ней пятьдесят часов. Прекрасный шутер и пока что неплохая сетевая игра.

ЖАНР
Экшен, run'n'gun

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Moneyhorse Games

САЙТ ИГРЫ
moneyhorsegames.com

ПЛАТФОРМА
PC

МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует

Артемий Котов

GLORIOUS LEADER!

ВЕЛИКИЙ ВОЖДЬ МАЛЕНЬКОЙ, НО ГОРДОЙ СТРАНЫ

ДАТА ВЫХОДА
Неизвестно

Дорогие товарищи! Несмотря на все невзгоды, Северная Корея с чувством глубочайшего революционного достоинства смотрит в светлое будущее. И хотя враги со всех сторон окружают нашу Родину, стремясь растлить наши умы и подорвать нашу веру, мы ни за что не поддадимся! А вскоре освободим братский народ Южной Кореи, обманутый и сбившийся с пути!

Будучи вашим лидером и сверхчеловеком, я приложу все усилия, чтобы раз и навсегда решить «американский вопрос». Я сокрушу мировую цитадель зла и лично разберусь с каждым капиталистом, посягающим на наш общий дом. Слишком долго народ Северной Кореи терпел нападки капиталистических свиней. Пришла пора положить этому конец!» (*Великий Лидер*)

НЕ GANGNAM STYLE

Вдохновившись громкими скандалами вокруг сатирической кинокомедии «**Интервью**», независимая студия **Moneyhorse Games** позволила себе продолжить фантазировать на тему «а что, если Ким Чен Ын и правда сверхчеловек». В **Glorious Leader** пиксельная фигурка, отдаленно напоминающая высшего руководителя Северной Кореи, переходит от угроз к решительным действиям. Вооружившись до зубов, главный герой принимается голыми руками освобождать стоический народ КНДР от звездно-полосатой заразы.

Игра исполнена по классическим принципам run'n'gun и выглядит как привет из прошлого. Подобно бойцам **Contra**, пиксельный вождь бодро пересекает экран слева направо, щедро поливая всех встречных революционным свинцом.

«Важна не напускная детализация, а усердный труд доблестных рабочих, пишущих летопись моей будущей победы! Культ фотореализма — следствие буржуазного разложения молодежи, которая гонится за лоском, забывая про истинные ценности: хардкорный геймплей и уникальный игровой опыт». (*Великий Лидер*)

СЕВЕР ПОМНИТ

Компенсировать технологическую старомодность разработчики обещают тройной дозой сатирического безумия. Мы станем свидетелями того, как главный герой выбьет западных варваров из Пхеньяна, а затем погонит вражеские конвои по сказочным лесам Северной Кореи, в которых водятся единороги. Игровая версия Великого Лидера умеет разговаривать с мифическими созданиями и даже ездить на них — заявлено несколько уровней верхом на парнокопытных. «Каждое живое существо знает и любит свою отчизну и готово защищать ее, не щадя ни лап, ни копыт, ни хвоста». (*Ну, вы поняли кто*)

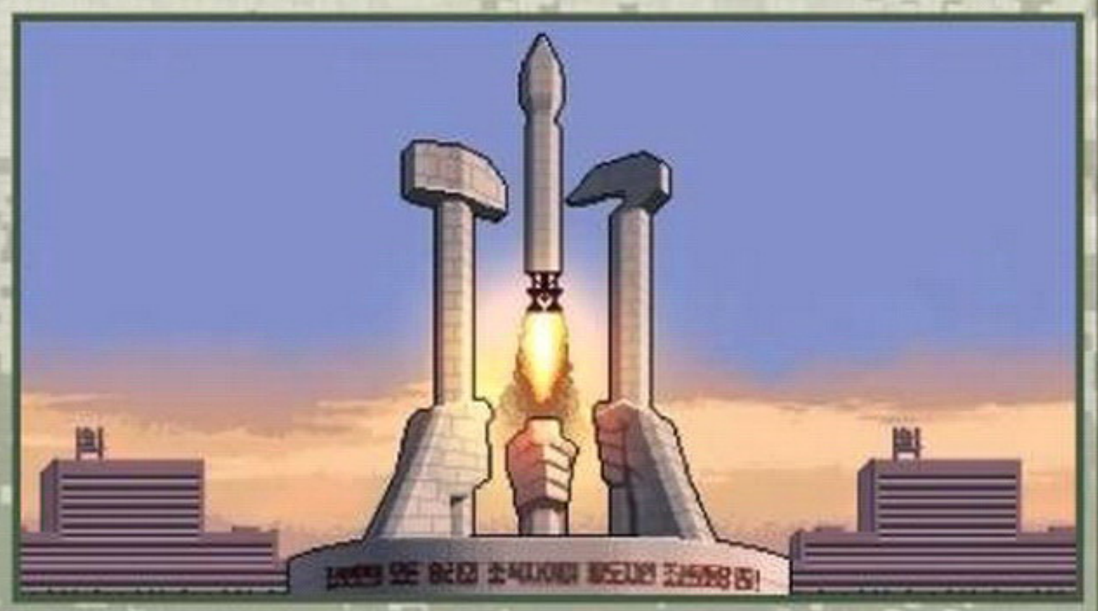
Moneyhorse Games анонсировала не меньше семи уровней — предельно разнообразных и стабильно невменяемых. Вот герой, словно заправский серфер, верхом на красавце нарвале мчится по волнам, избегая мин и отправляя на дно вражеские суда. Или седлает ядерную ракету, попутно обстреливая военный вертолет. А вот он уже проводит смертельную комбинацию баскетбольными мячами на спортивной площадке.

Но все это лишь для затравки. Откровенно на грани дозволенного находятся так называемые дополнительные уровни. В одной из миссий мы станем свидетелями того, как герой покарает Sony Pictures Entertainment за их провокационный фильм, — одних только хакерских атак на американские серверы недостаточно, пришло время физически стереть кинокомпанию с лица земли.

КУЛЬТ ОТАИЧНОСТИ

В качестве орудий возмездия у героя есть ручной пулемет, дробовик и переносной огнемет, при помощи которого реальный северокорейский лидер любит ре-

В игре появится баскетболист Деннис Родман, который в реальности однажды побывал на званом ужине у северокорейского лидера.



Угадайте, в направлении какой страны полетела эта ракета?

шать проблемы с неверными подчиненными. Ну а на сладкое — карманная ядерная боеголовка. И все разногласия с Западом разом улажены.

И, конечно, тот, кто радеет за правое дело, наделен божественной искрой, потому нам будет доступна особая северокорейская магия. Пассивные заклинания делают вождя временно неуязвимым и более шустрым, а активные помогают переломить ход любого боя. Известно, что герой умеет призывать дух великого Ким Чен Ира, который одной левой расправляется с любым боссом. Без его помощи битвы с ключевыми злодеями обещают быть жутко изнурительными, в духе старой доброй Contra.

Однако о том, кто именно исполнит роль злодеев, разработчики тактично умалчивают. Но что-то нам подсказывает, что в кучках пикселей мы все же сможем различить известные силуэты.

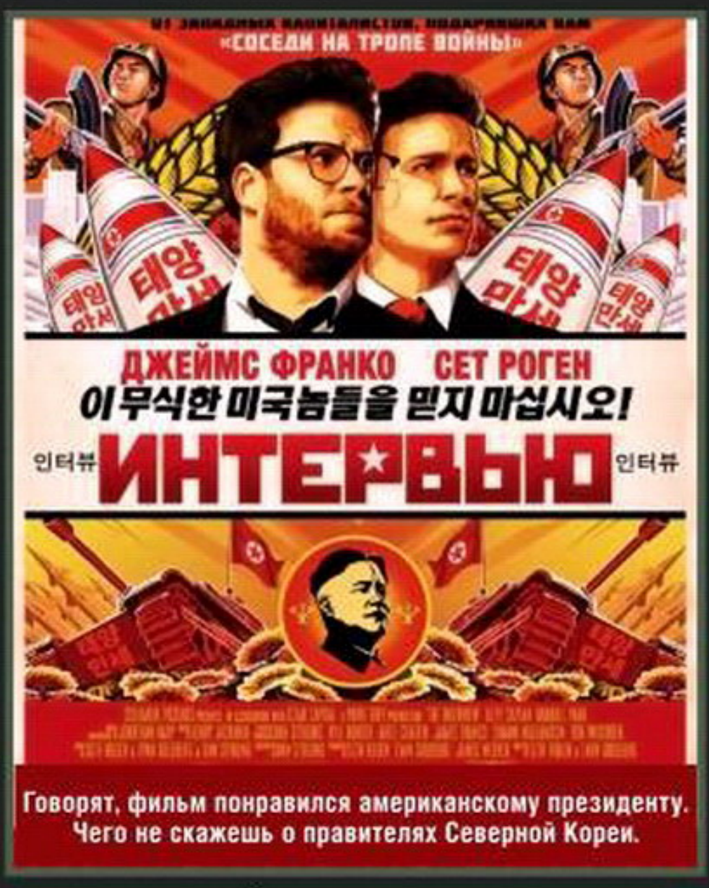
* * *

Если в «Интервью» откровенный трэш разбавлялся актуальной политической сатирой, то Glorious Leader больше походит на карикатуру авторства французского сатирического еженедельника **Charlie Hebdo**, целиком и полностью состоящую из абсурда и провокации. Насколько актуален и уместен интерактивный шарж Moneyhorse Games в наше время — вопрос спорный, и однозначного ответа на него нет. Но с позиции игровой механики и визуального ряда перед нами игра в духе легендарной SNES, что совсем неплохо.

И все-таки Glorious Leader потенциально слишком скандальна. Разработчики еще не успели завершить кампанию на Kickstarter, а студию уже саботировали северокорейские хакеры — по крайней мере, так утверждают сами авторы. Теперь судьба игры под вопросом. Но мы на всякий случай все же продолжим следить за развитием событий и скандала. *

СКАНДАЛЬНОЕ „ИНТЕРВЬЮ“

Комедию «Интервью» Сет Роген и Эван Голдберг сняли в 2013 году, но все самое интересное началось прошлым летом, когда появился первый трейлер фильма. Тогда же пресс-секретари, дипломаты и политики со стороны КНДР начали называть «Интервью» актом агрессии, терроризма и даже военными действиями.



Говорят, фильм понравился американскому президенту. Чего не скажешь о правителях Северной Кореи.

В картине рассказывается история странноватого американского телеведущего (в главной роли Джеймс Франко, известный по фильмам **«Эскадрилья «Лафайет»»**, **«127 часов»**). Герой узнает, что северокорейский лидер Ким Чен Ын обожает его вечернее «желтое» ток-шоу. Недолго думая он предлагает великому лидеру интервью. Корейский вождь неожиданно соглашается на авантюру, не догадываясь, что после эфира шоумен собирается убить его по требованию ЦРУ.

По словам режиссеров, они «прочитали о Северной Корее столько, сколько смогли найти». Однако лента почти не претендует на реализм и посвящена больше высмеиванию стереотипов о стране и тоталитарном режиме, нежели реальному изобличению. Но, как известно, в каждой шутке есть лишь доля шутки, и южнокорейские активисты из движения «Борцы за свободную Северную Корею» попросили тайно перебросить в КНДР диски с фильмом на воздушных шарах.

Терпеть насмешки руководство КНДР не стало. Ответить на сатирический терроризм страна решила терроризмом информационным. В ноябре прошлого года серверы Sony Pictures Entertainment были заражены вирусом Shamoon, что привело к обрушению сети и утечке нескольких не вышедших фильмов в интернет. Хакерские атаки продолжались на протяжении месяца; поступали угрозы, в которых даже упоминались события 11 сентября. Вскоре в процессе расследования обнаружился северокорейский след и связь с прежними кибератаками на правительство США.

В итоге боссы Sony Pictures испугались и отменили широкий прокат картины, особенно в Азиатско-Тихоокеанском регионе. Но окончательно Sony не сдалась, и в декабре лента все же появилась в некоторых артхаусных кинотеатрах и интернет-сервисах, включая YouTube. «Интервью» стало самым кассовым фильмом в истории онлайнового проката, однако сорокамиллионный бюджет отбить все равно не получилось.

История вызвала мощнейший резонанс. На защиту «Интервью» и его создателей встали многие деятели кино, возмущенные страхом Sony Pictures «поддерживать свободу слова». Фильм попал в центр внимания политиков и СМИ, а действия КНДР повлекли за собой бурную реакцию США, вплоть до санкций в отношении ряда членов руководства и госкомпаний Северной Кореи. Барак Обама заявил, что киностудия совершила большую ошибку, отложив прокат фильма, и Sony стоило бы посоветоваться лично с ним, прежде чем идти на поводу у хакеров.

Мы не знаем, кто это. Честно. Даже не догадываемся.

Справа — Сет Роген, режиссер скандального фильма «Интервью».

Так видят статую Свободы правители Северной Кореи.

Капиталистические беспилотники нипочем северокорейскому лидеру верхом на единороге.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Карикатура на северокорейского диктатора, исполненная в духе Contra. Вопрос лишь в том, смогут ли разработчики предложить что-нибудь помимо провокации. И смогут ли довести задуманное до релиза.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 40%

ВПЕРЕД, ТРУДОВОЙ НАРОД!

Игропром Северной Кореи

Андрей Скочок

Товарищи! 27 июля 1953 года трудовой народ Северной Кореи в едином порыве сокрушил кровожадную армию империалистических захватчиков США и марионеточную армию оккупированной Южной Кореи, чем доказал всему миру, что народ Северной Кореи выбирает строительство социализма как единственно верный путь развития корейского народа.

Спустя 101 год по летоисчислению чучхе Северная Корея прочно укрепила свои политические, экономические и военные позиции, доказав всему миру, что маленькая, но гордая страна с волевым народом и Великими Идеями под руководством Мудрого Правителя может добиться головокружительных успехов.

Северная Корея достойно вынесла все тяготы и лишения послевоенного времени. Плановая экономика, ставящая целью не извлечение прибыли, а удовлетворение потребностей страны и населения, помогла восстановить истерзанную американскими империалистами землю и прокормить сплоченный народ КНДР.

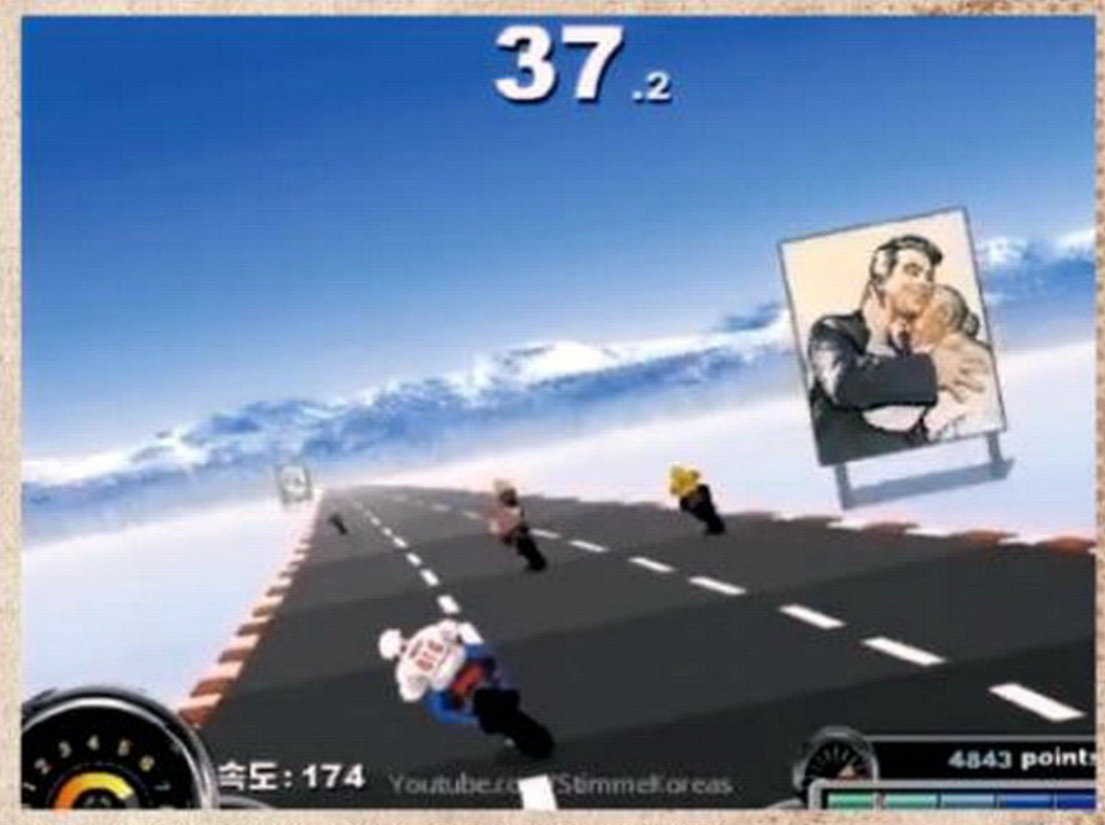
Сейчас, под началом высшего руководителя КНДР, руководителя партии, армии и народа товарища Ким Чен Ына, страна выдает новые достижения в народном хозяйстве, производстве товаров народного потребления, наращивает военную силу, укрепляет уже существующие военные образования и семимильными шагами идет к торжеству идей чучхе и политики сонгун.

Великих успехов в подготовке компьютерных инженеров для нужд страны утренней свежести достиг «Корейский компьютерный центр», основанный товарищами Ким Ир Сеном и Ким Чен Иром. Сейчас центр не только помогает защищать киберпространство нашей республики; кроме всего прочего, он обучил не один десяток программистов, способных создавать компьютерные игры. Благодаря неустанному труду наших специалистов создание игр встало на поток, что весьма одобрительно отметил товарищ Ким Чен Ын. «Создание идеологически верных интерактивных развлечений и применение их в повседневной жизни — путь к улучшению благосостояния и культуры наших граждан». О том, какие игры производит наша промышленность, рассказывает наша передовица, призванная вдохновить трудовой народ Кореи на новые свершения.

Ни для кого не секрет, что северокорейские программисты — лучшие в мире. Всем сердцем откликнувшись на призыв партии, они ринулись выполнять поставленные задачи и добились немалых успехов, сравнимых с успехом испытаний ракет «Тэпходон» и блистательных ядерных испытаний, от которых вздрогнул весь мир (а империалистические марионетки, позорно поджав хвосты, выплатили дань нашему народу).

Воссоединение Кореи — общее дело нации!

Сотрудники дорожной полиции Северной Кореи исключительно честные и порядочные люди.



Обратите внимание на трогательные плакаты вдоль трека. Такой заботы о ближнем на капиталистическом Западе не встретите.

Механизация и автомобилизация страны — необходимость, с которой корейский народ входит во второе столетие чучхе. Обучать юных корейцев управлению автомобилем призвана новейшая разработка наших инженеров — игра «**Пхеньянский гонщик**».

В увлекательном путешествии по улицам Пхеньяна дети и взрослые смогут освоить правила дорожного движения, узнать об основах управления автомобилем и просто приятно провести время. Чтобы запустить игру, достаточно подключиться к национальной компьютерной сети «Кванмён».

Товарищ Ким Чен Ын сказал: «Поставим интерактивные развлечения на службу Отечеству!» И действительно, потенциальная польза от игр для ЭВМ невероятна, особенно если использовать их в целях пропаганды, направленной против наших заклятых врагов-империалистов. Северокорейские инженеры создали электронный аналог горячо любимой игры всех корейских детей — **Whack-a-Mole**.

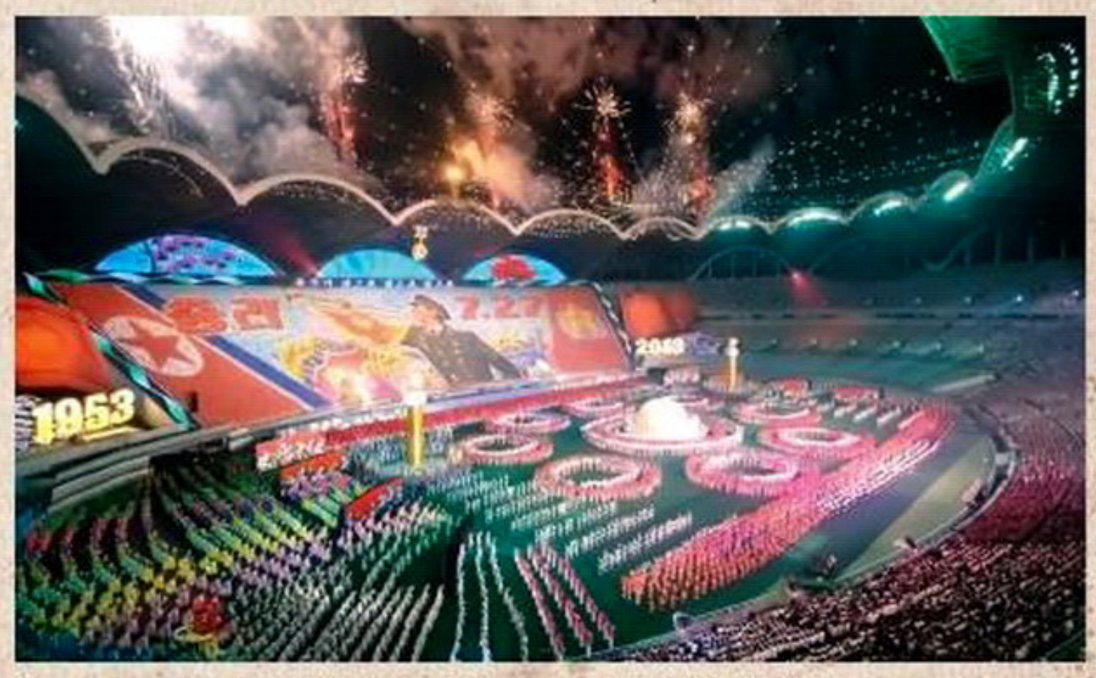
Вместо крыс или хомяков из отверстий появляются зловредные южнокорейские политики, чьи помыслы и действия направлены на дискредитацию нашего народа на международной арене. С блеском выполняя свою пропагандистскую задачу, игра также развивает мелкую моторику рук, что крайне важно для самых маленьких корейцев. Достигается это путем управления молоточком с помощью так называемой NumPad-клавиатуры.

И, наконец, новейшая программа, которую готовили ко вступлению народа Кореи во второе столетие счастливой жизни при идеях чучхе, — **Mount Paektu Racer**.

Разъезжая по бескрайним просторам Кореи на скоростном мотоцикле, игроки смогут любоваться незабываемыми видами горы Пэктусан, на вершине которой в лагере партизан родился великий маршал Ким Чен Ир. Кроме того, изучить географию родного края — достойное дело, которое всегда бесконечно одобрял товарищ Ким Ир Сен.

Спасибо, что все это время были с нами, дорогие товарищи! Народ Кореи достойно войдет в новый период процветания и развития. Слава нашему мудрому руководителю, блистательному товарищу Ким Чен Ыну! ■

По лбу империалистической заразе!



Северокорейское шоу «Ариран», самое крупное художественно-спортивное выступление в мире, визитная карточка Северной Кореи. На фото — представление, посвященное победе в корейской войне.

Великий вождь товарищ Ким Ир Сен объявляет о безоговорочной победе в корейской войне 1950–1953 гг.

Вечный президент товарищ Ким Ир Сен и блистательный товарищ Ким Чен Ир инспектируют новый стадион, построенный для трудового народа Кореи.

Светлана Нелина

В РАЗРАБОТКЕ

Жанр
Квест

Издатель
Microids

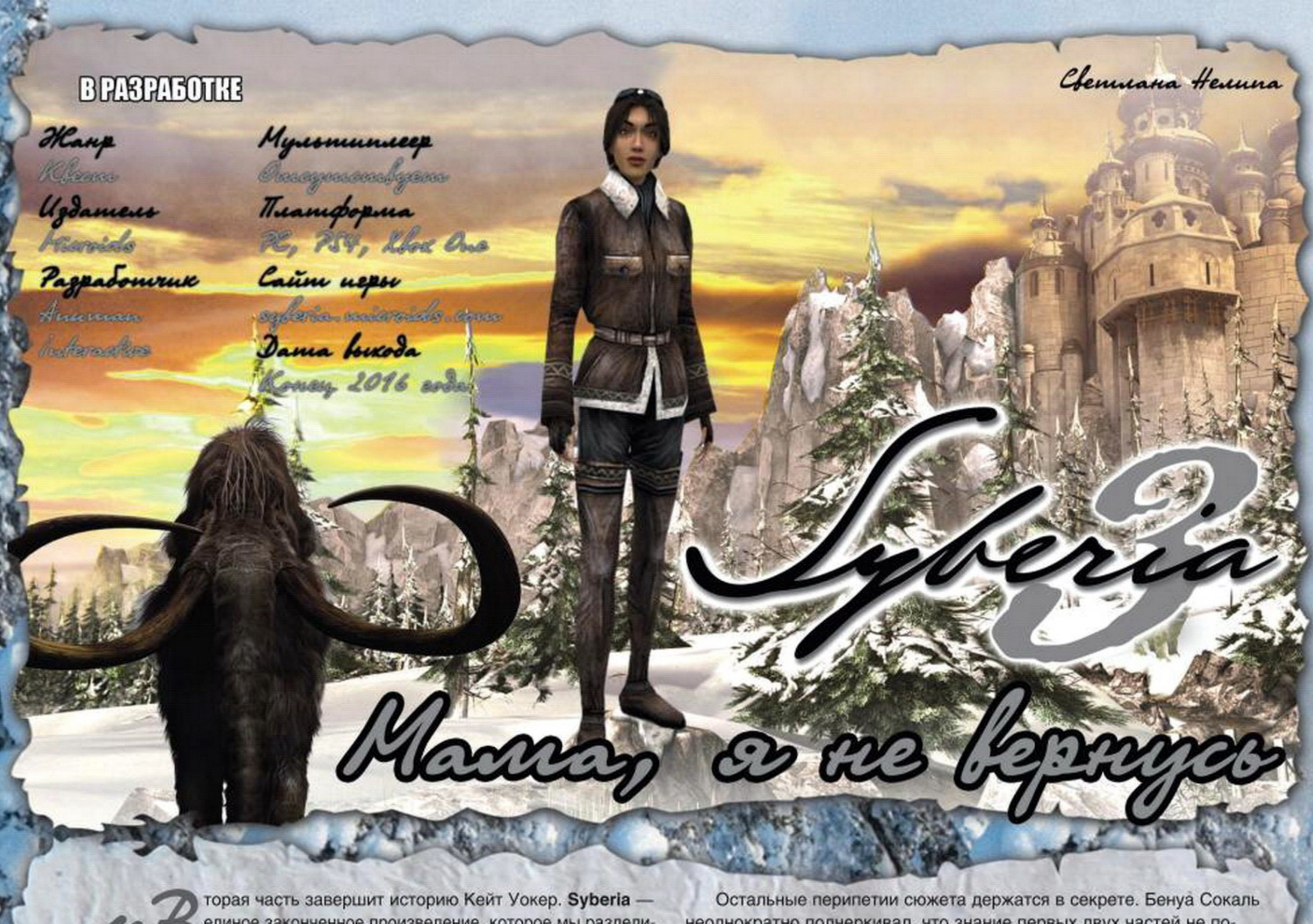
Разработчик
Anuman Interactive

Мультиплеер
Отсутствует

Платформа
PC, PS4, Xbox One

Сайты игры
syberia.microids.com

Дата выхода
Конец 2016 года



Syberia 3

Мамма, я не вернусь

«Вторая часть завершит историю Кейт Уокер. **Syberia** — единое законченное произведение, которое мы разделили на две отдельные игры», — утверждал некогда Бенуа Сокаль, автор легендарного квеста. Но некоторые истории так просто не заканчиваются, слишком уж они берут за душу. Особенно девушек. Если в начале нулевых годов какая-нибудь барышня играла в компьютерную игру, это с огромной вероятностью была именно Syberia.

Решительная Кейт по сей день остается одной из самых узнаваемых игровых героинь. А завораживающие пейзажи Аралбада, Валадилены, Романовска и, разумеется, сибирской тайги стабильно украшают рабочие столы (*ой, кажется, это камешек в мой огород*). О символизме серии пишут целые исследования, о героях — длинные фанфики.

Поэтому известие о начале работ над третьей частью не вызвало особого удивления. Правда, поначалу его сочли шуткой, ведь **Micro?ds** распространила новость первого апреля 2009 года. Позже выяснилось, что компания не совсем шутила. Скорее... мечтала вслух. На тот момент не было ни сценария, ни четкого плана работ, ни денег. Но самое главное — не было согласия маэстро.

Три с половиной года прошло, прежде чем Бенуа Сокаль подтвердил, что трудится над сценарием **Syberia 3**. И, конечно же, лично отвечает за фирменный художественный стиль.

Мы встретимся снова

Кейт Уокер работала в самой обычной нью-йоркской адвокатской конторе. Но все изменилось, когда она встретила изобретателя Ганса Форальберга и узнала о его детской мечте — найти живых мамонтов. Прыгнув на подножку уходящего поезда, Кейт окончательно распрощалась с прошлым и превратилась в детектива, механика, дипломата, фармацевта, укротителя зверей и даже хирурга.

Вернется ли она к прежней скучной жизни после всего, что пережила? Никогда, утверждает Бенуа Сокаль! Перед ней открылся совершенно новый мир. Кейт и думать забыла о тесном мегаполисе, неверном женихе, подруге, что вечно заглядывалась на ее парней, матери, ведущей излишне светскую жизнь, и сварливом боссе. В свое время начальник даже нанимал частного детектива Ника Кантина, чтобы тот разыскал ее. Неужели шефу так важна старая фабрика механических игрушек, с которой вся история и закрутилась?

Сейчас Кейт страстно хотят видеть решительно все люди из ее прошлого, и у каждого свои корыстные причины. Продолжит поиски и частный детектив, несмотря на расторгнутый контракт. «Когда Ник Кантин прибывает в клинику, выясняется, что Кейт Уокер пропала. Снова», — делятся пространными намеками сотрудники Microids в официальном «Твиттере». Похоже, мы наконец-то воочию увидим упертого детектива и выясним, что же им двигало все это время на самом деле.

Остальные перипетии сюжета держатся в секрете. Бенуа Сокаль неоднократно подчеркивал, что знание первых двух частей не потребуется. Он задумал совершенно новую историю, хоть и не без отсылок к истории прежней. А значит, на очередную встречу с мечтателем и романтиком Гансом Форальбергом рассчитывать не приходится. Может, оно и не страшно...

Старик и старуха

Зато известно, что Кейт снова встретится с Айауаской, шаманом племени юколов. Во второй части девушка с ее подачи побывала в мире духов, а еще шаманка помогла с лекарством для Ганса. А не так давно эта мудрая маленькая женщина была избрана для первой демонстрации моделей и анимации персонажей на церемонии Ping Awards 2014 в Париже. Айауаска заразительно хохотала и широко улыбалась не самой здоровой улыбкой; махала гостям мероприятия и крутилась перед камерой, позволяя разглядеть увешанные амулетами лохмотья...

Соглашаясь взяться за работу над новой Syberia, Бенуа Сокаль поставил два основных условия: максимальное невмешательство издателя в разработку и внушительный бюджет.

Деньги должны помочь вывести игру на качественно новый технический уровень. В классических частях мы наблюдали, как трехмерные герои перемещались по двухмерным задникам, — автор в шутку называл эту технологию «2,75D». Но даже по меркам тех лет она считалась передовой разве что с натяжкой.

Syberia 3 сделает шаг вперед — ровно на недостающую четвертушку. Приключения Кейт Уокер станут полностью трехмерными, а анимацию персонажей запишут в студии захвата движений. Вот и Айауаска теперь выглядит совсем как живой человек.

Впрочем, куда важнее в парижской демонстрации иное. Теперь мы знаем, что Кейт все же смогла выбраться с мистического острова Сиберия и снова оказалась в племени юколов. Она должна помочь Айауаске в переселении ее народа на новое место и перегоне прирученных снежных страусов. Более умильных мохнатых созданий мы еще не видели, все котики из социальных сетей меркнут на их фоне.

Смешливая старая леди не станет молчать во время долгого путешествия (куда именно они будут держать путь, еще не известно). Из ее болтовни Кейт почерпнет немало полезного, но сначала придется понять, что старушка имеет в виду, поскольку говорит она сплошь загадками. Не зря «айауаска» — это еще и особый шаманский напиток, позволяющий разуму путешествовать в иные измерения, читать мысли, очищать и исцелять тело.

А вот и еще один персонаж — Саймон Штайнер, семидесятилетний владелец небольшого часового магазинчика. Совершенно новый герой, чуть презрительно взирающий с первых игровых набросков.

Внешне Кейт мало изменилась за прошедшие годы. Хотя для нее-то все было словно вчера.

Загадочные снежные страусы. Судя по всему, отлично справляются с перевозкой поклажи.

«Где вы это украли, мисс Уокер?» — восклицает часовщик, рассмотрев в лупу вещицу, которую принесла девушка. Находку Кейт нам так и не показали, но, очевидно, в ее руках оказался важный артефакт обновленного фантастического мира. Что это было, пока остается лишь гадать.

Сибирская зона отчуждения

Путешествовать Кейт вновь будет по затерянным уголкам сибирской тайги. Величественные пейзажи и оторванные от цивилизации поселки, невиданные животные и удивительные люди — все, чем запомнилась нам дилогия Syberia, Бенуа Сокаль любовно сохранит и разовьет в третьей части.

Художник всегда придумывал свои миры, основываясь на реально существующих местах. Только брал за основу такие земли, куда обычный человек едва ли когда-нибудь доберется. Зачастую Сокаль и сам никогда там не бывал — он просто много читал и много фантазировал. Вот и на сей раз волею автора Кейт Уокер, не покидая сибирской тайги, окажется в зоне, отдаленно напоминающей Чернобыль.

Правда, печально известного «саркофага» и города-призрака здесь нет. Сибирский Чернобыль Сокаля имеет с реальным столько же общего, сколько Витебск с картин Шагала с провинциальным городом на окраине Российской империи. Вместо зоны отчуждения Сокаль рисует поэтический символ хрупкости и уязвимости человечества.

Покинутая земля за считанные годы возвращается в лоно природы: сквозь асфальт прорастают деревья, птицы селятся в проемах выбитых окон, дикие звери обживают разрушенные дома. Техногенная катастрофа способствует очищению и воскрешению.

Именно здесь располагается часовая мастерская Штайнера, контрастирующая с природой и постоянно противоборствующая ей. Однако видно, что время человека сочтено: вездесущие лианы карабкаются по водостокам, карнизы увиты пышной зеленью, в которой птицы бесстрашно выискивают насекомых...

С позиции урбаниста — перед нами еще одно место, утратившее былой лоск. Как некогда фешенебельная гостиница в Аралбаде, что на берегу высохшего моря. А с точки зрения натуралиста — все к лучшему. Все только начинается.

■ ■ ■

В начале февраля Бенуа Сокаль вновь вышел на публику с заявлениями. Да не где-нибудь, а на конференции Winter Nights: Mobile Games Conference 2015 в Санкт-Петербурге. Мероприятие, посвященное мобильникам, заинтересовало геймдизайнера не просто так: он объявил, что новая часть создается с оглядкой на мобильные устройства. Принципиальное отличие заключается лишь в системе монетизации — будут введены внутриигровые платежи.

Впрочем, разработчик признался, что в игры подвида point & click он предпочитает играть на большом экране, вооружившись классической мышкой, а карманная версия «Сибири» — это дань эпохе.

Еще он объявил, что пока готова первая часть игры, первая большая локация. А это значит, что впереди куда больше работы. Меж тем с последней нашей встречи с Кейт Уокер прошло без малого одиннадцать лет. За это время мир вокруг изменился. Мы изменились. Не могла остаться прежней и она. Новое приключение — это поиск Кейт собственной мечты. Поиск себя. И нет сомнений, что ее путь будет полон мягкой иронии, светлой грусти и веры в чудеса.

Будем ждать!

О месте действия новой «Сибири» известно немного. О персонажах — чуть-чуть. О сюжете — крохи. О логических задачках — почти ничего. Много раз мы откладывали этот материал на потом, но все же о Syberia 3 хочется говорить! А еще больше хочется наконец увидеть еще одну прекрасную историю от Бенуа Сокаля. Ведь эти истории всегда особенные.

Процент готовности: 40%

Юколы обитают не только в ледяных пещерах. В этом лагере обустроен настоящий рынок.

Увядающий городок и часовая мастерская, в которую вряд ли кто-то наведывается.

Вот бы прокатиться на такой необыкновенной зверюге!

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
Аркадный автосимулятор

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Bugbear Entertainment

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
wreckfestgame.com

ДАТА ВЫХОДА
Неизвестно

Bugbear's Next Car Game

WRECKFEST

РАЗБИТЬСЯ В ХЛАМ

Федор Сивов, Алексей Пилипчук

Расхожая байка о медлительности финнов теряет всякий смысл, когда вспоминаешь их успехи на гоночных треках — одни чемпионы! Гонки стали едва ли не национальным спортом в стране. **Bugbear Entertainment** проецирует эту любовь на игровую индустрию. В начале двухтысячных они придумали настоящую мужскую гонку **FlatOut**, а теперь работают над еще одним мощным аркадным автосимулятором — **Next Car Game: Wreckfest**.

БЕЗУМНЫЙ АВТОСПОРТ

В английском языке словом «wreckfest» называется ситуация, когда гонщики недооценивают опасную близость к машине соперника, что неминуемо приводит к аварии. А еще под ним подразумевается безумная феерия столкновений и великолепие рвущегося на части металла. Новая игра Bugbear как раз об этом.

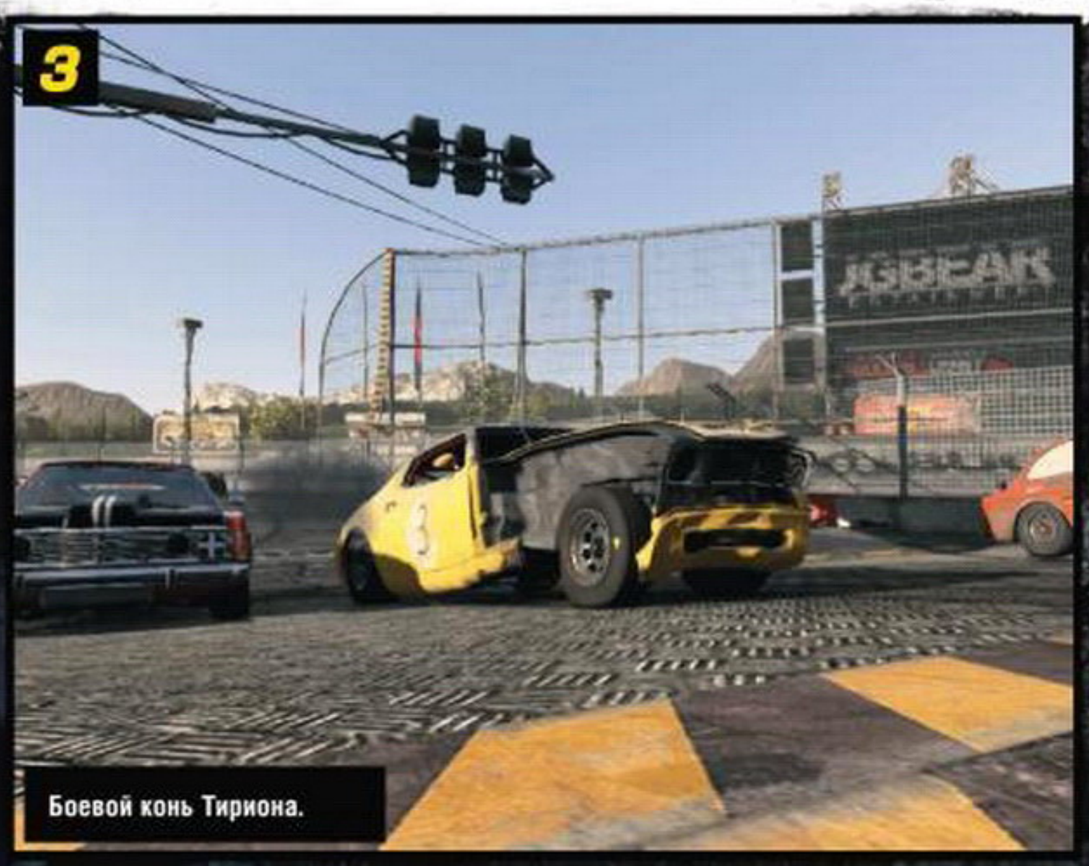
Разработчики всех современных гонок на выживание в той или иной степени вдохновляются серией **Destruction Derby**, основанной, в свою очередь, на популярном в Америке автоспорте со схожим названием. Суть его в том, что водители, фермеры и просто любители экстрима приделывают к старым, порой даже проржавевшим маслкарам турбоускорители, обвесы и рамы безопасности — и отправляют полученный результат в последний бой. Точнее, на убой. Американцы любят устраивать шоу.

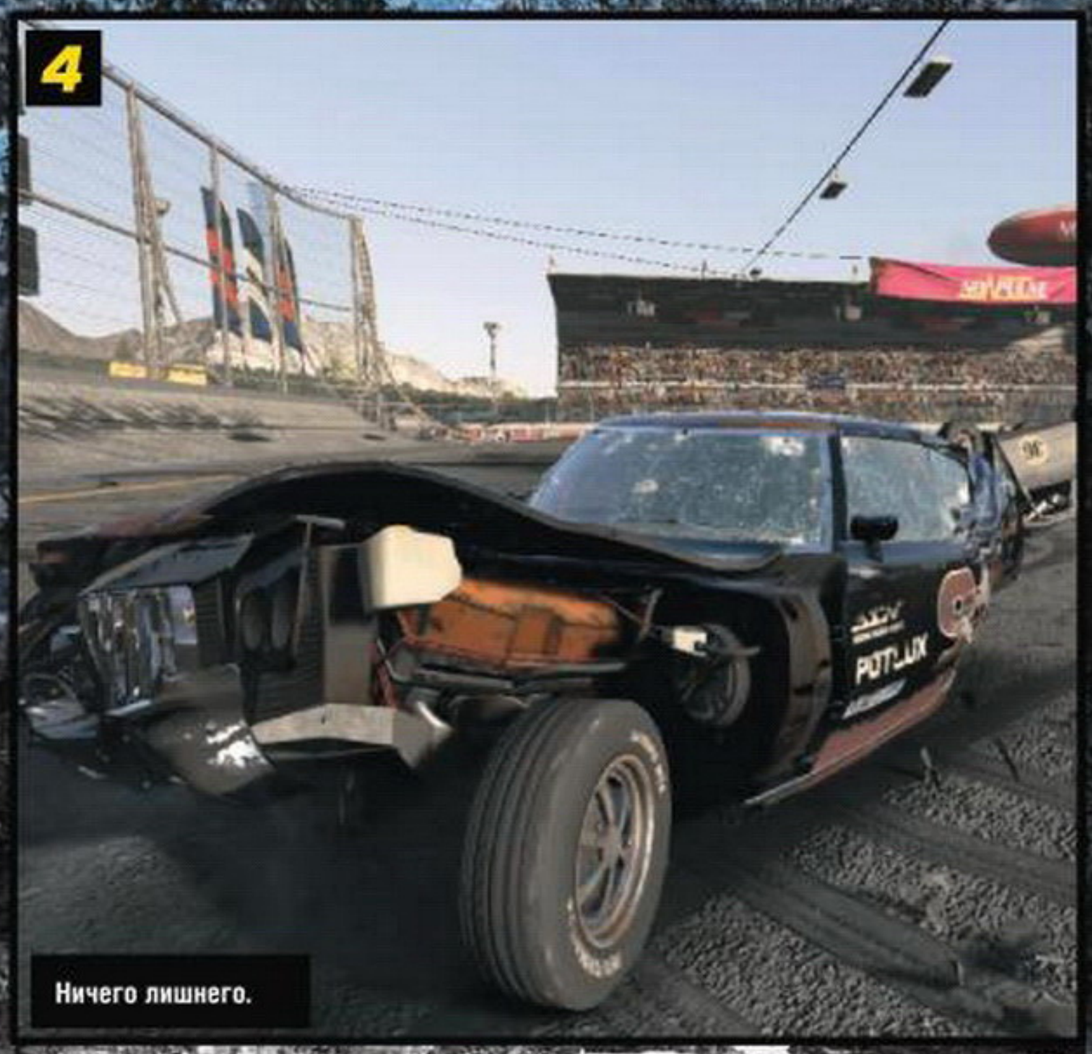
В играх Bugbear влияние Destruction Derby заметно невооруженным глазом. И хотя в жизни такое дерби — зрелище очень неоднозначное, финны еще в FlatOut сумели весьма увлекательно показать, как бодаются друг с другом проеденные коррозией маслкары, добавив процессу динамики и разнообразив его гонками по сельской местности и интерактивной игрой «убей водителя как можно более зверским способом и заработай очки». Вот где настоящее шоу!

Издеваться над несчастным водилой в Wreckfest, увы, не позволят, но разбивание машин разработчики делают еще более правдоподобным.

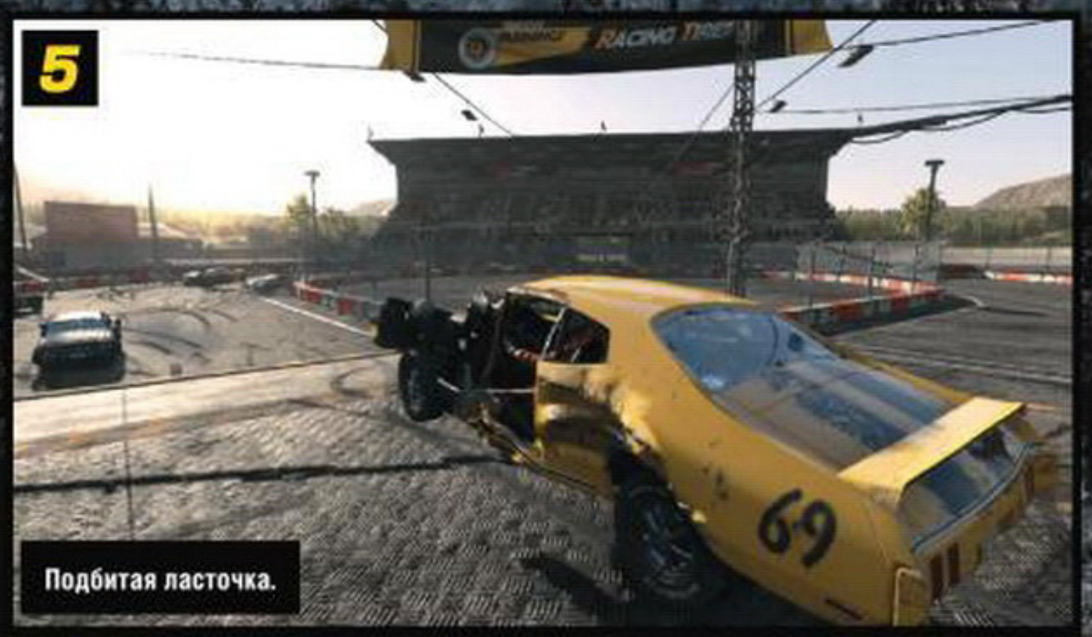
1 Как новенькая. Почти.

2 Разъехались с поездом.


3 Боевой конь Тириона.



Ничего лишнего.



Подбитая ласточка.

Держусь на честном слове.

В гоночных играх (даже если исключить проекты с лицензированными авто) модель повреждений автомобиля обычно допускает лишь небольшие косметические и технические неполадки — царапины, вмятины на кузове, поломки ходовой. Но, чтобы правдоподобно отобразить аварию, мало обставить ее с кинематографической зрелищностью, как это любят делать в **Need for Speed**.

Bugbear подготовили для игры не только новый движок, но и специальную систему повреждений — soft-body. Ее физика позволяет разбивать машину по-всякому: корпус мнется во всех плоскостях, в результате столкновений отрываются двери, капот и багажник, отлетает множество мелких частей. К концу гонки автомобиль зачастую выглядит так, будто его переехали БелАЗом. В сравнении с тем, что творится в Wreckfest, блекнут даже сминающиеся в гармошку машины из последнего **Burnout Paradise** от **Criterion Games**.

Шоу-гонки на выживание, с дерби и пересекающимися трассами, уже пытались возродить в **DiRT: Showdown**. Но игре **Codemasters** не хватало правдоподобия происходящего, а состояние автомобиля отражалось в ней простенькой «полоской здоровья».

Wreckfest же благодаря детальной (хоть и чуточку гиперболизированной) системе повреждений дарит ни с чем не сравнимое удовольствие от аварий. Тут испытываешь почти дикарское удовлетворение от того, как таранишь противника на повороте трассы-восьмерки, и азартное желание отплатить за разбитую в дерби машину. Пожалуй, для полноты ощущений не хватает только реалистичной физики грязи, летящей во все стороны на внедорожных трассах.

Все это становится еще веселей в мультиплеере, когда впечатываешь в отбойник лучшего друга и товарища. Пока сетевой режим работает нестабильно, но удовольствие получить можно уже сейчас.

ПЛАВНИК ТЕБЕ В БАМПЕР!

К хорошему, как известно, привыкаешь легко, поэтому из-за небольшого количества контента текущая версия быстро наскучивает. Начинаешь придираться к деталям, замечать малейшие шероховатости раннего доступа...

В дерби разбивать машины весело. Арены для режима разработчики тщательно продумали, некоторые из них снабдили рампами и трамплинами, так что даже не всегда вменяемое поведение ИИ добавляет происходящему остроты.

В обычных же гонках все иначе. На любых трассах, от овальных и пересекающихся стадионных до грунтовых, противники ведут себя одинаково нахально: подрезают и используют чужие автомобили вместо тормозов, превращая гонку в бойню, а трассу — в свалку разбитых машин, оторванных деталей, кусков металла, фрагментов отбойника и разбросанных покрышек. Зачастую агрессия оппонентов прямо противоречит поставленной перед ними задаче: приехать первым.

Впрочем, у финнов еще есть время познакомить ИИ с честной игрой или превратить дерзость в соревнование — например, начислять очки не только за место на финише, но и за выбитых с трассы оппонентов, как в **Burnout** или **Carmageddon**.

Единственное, что немного озадачивает, — в качестве ориентира наряду с гоночными играми разработчики называют **World of Tanks** и постепенно смещают акценты в сторону он-

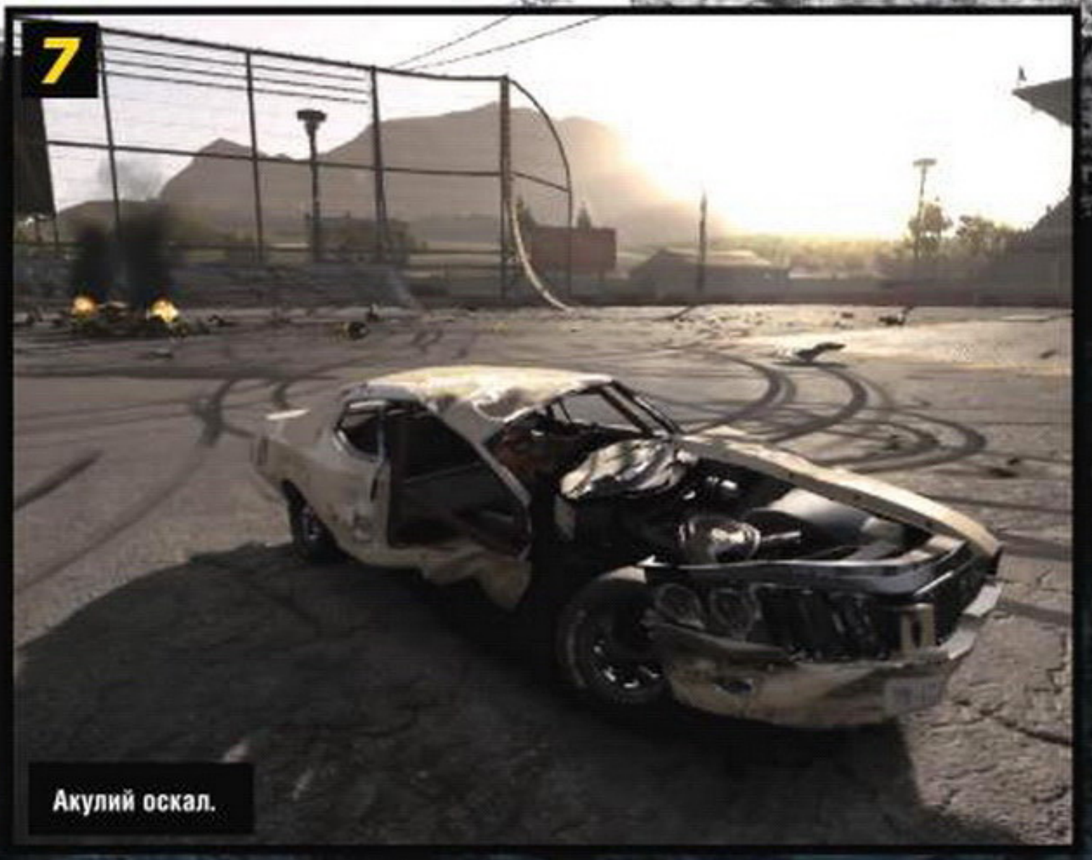
«В ЖЕСТОКОЙ ГОНКЕ МАШИНЫ МНУТСЯ, КАК КОНСЕРВЫ»: ШКАЛА РАЗРУШЕНИЙ WRECKFEST

Технология Bugbear не просто так называется soft-body: приложив нужное усилие, любой автомобиль можно ужать до мотоцикла (не шутка!) и смять в грубый ком металла. Чтобы это происходило максимально правдоподобно, разработчики ездили на свалку старых машин, где внимательно наблюдали, как старые драндулеты под прессом отдают душу автомобильному богу.

Результатом научных изысканий стала сложная система, которая во время столкновения обсчитывает несколько факторов: вес машины, угол, под которым пришелся удар, типы соприкоснувшихся материалов и многое другое.

Мы же решили заснять разбитые в Wreckfest машины и оценить их состояние по степени убитости. Заметьте, все они были на ходу во время съемок и в ходе теста ни один виртуальный водитель — увы! — не пострадал.

Итак, внимание на картинки к этой статье!



Акулий оскал.

лайна. Подозрительно похожим вышло даже главное меню — гараж. Снизу стройными рядами расположены пиктограммы с рыдванами, а по центру красуется жирная кнопка «Go Race».

Хотя есть и свои плюсы: по примеру **Wargaming**, создатели огромное внимание уделили доводке авто и тюнингу. С разными моторами, тормозами, коробками передач и шинами техника ведет себя ощутимо по-разному, после прокачки машины становятся послушнее и мощнее или лучше ускоряются. Кроме того, кузов можно разукрашивать на свой вкус и устанавливать всякие необязательные безделушки вроде акульего плавника или еще какой веселой дребедени.

СДЕЛАЙ САМ

И все же главная проблема игры — затянувшийся ранний доступ. Бывший издатель финнов обанкротился, а другие не разделяют их идей. Bugbear были вынуждены обратиться за финансированием к поклонникам: начали сбор предзаказов на сайте игры, вышли на Kickstarter (неудачно) и в Steam.

Игра провела в раннем доступе больше года. После этого и в результате нескольких обновлений разработчики лишь незначительно расширили автопарк и добавили трасс, слегка отполировали баланс, физику и стабильность. А планов ведь еще много: заявлены альтернативные скрытые маршруты на всех треках, два десятка автомобилей и полноценный режим карьеры со своими чемпионатами и веером соревнований.

Зато уже сейчас Wreckfest поддерживает игровые рули и в ней можно активировать вид из кабины, но, как мы выяснили, эта игра совсем не про филигранное прохождение поворотов.

То, что авторы не успеют доделать, за них смогут довести до ума игроки — разработчики будут всячески поддерживать и поощрять создание модификаций. На все жалобы об отсутствии полюбившихся со времен FlatOut мини-игр они отвечают просто: «Мы этого добавлять не станем, но... вы-то сами наверняка сделаете».

■■■

Финальную версию обещали выпустить прошлой осенью, но не выпустили, а сейчас уже несколько месяцев откладывают и новую сборку раннего доступа.

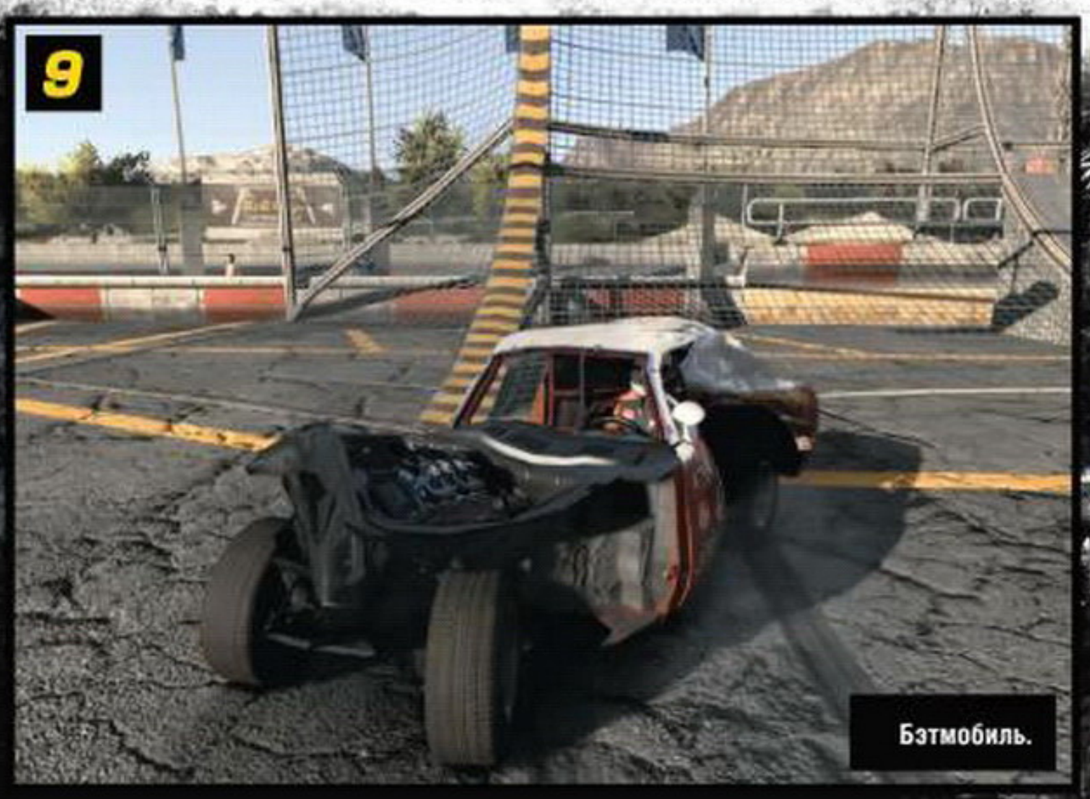
Учитывая, что игра в разработке с 2012 года, скорость прогресса удручает. Если финны не имеют в запасе достаточно контента для финальной версии, они рискуют так и остаться в статусе «мастера-недоделкина».

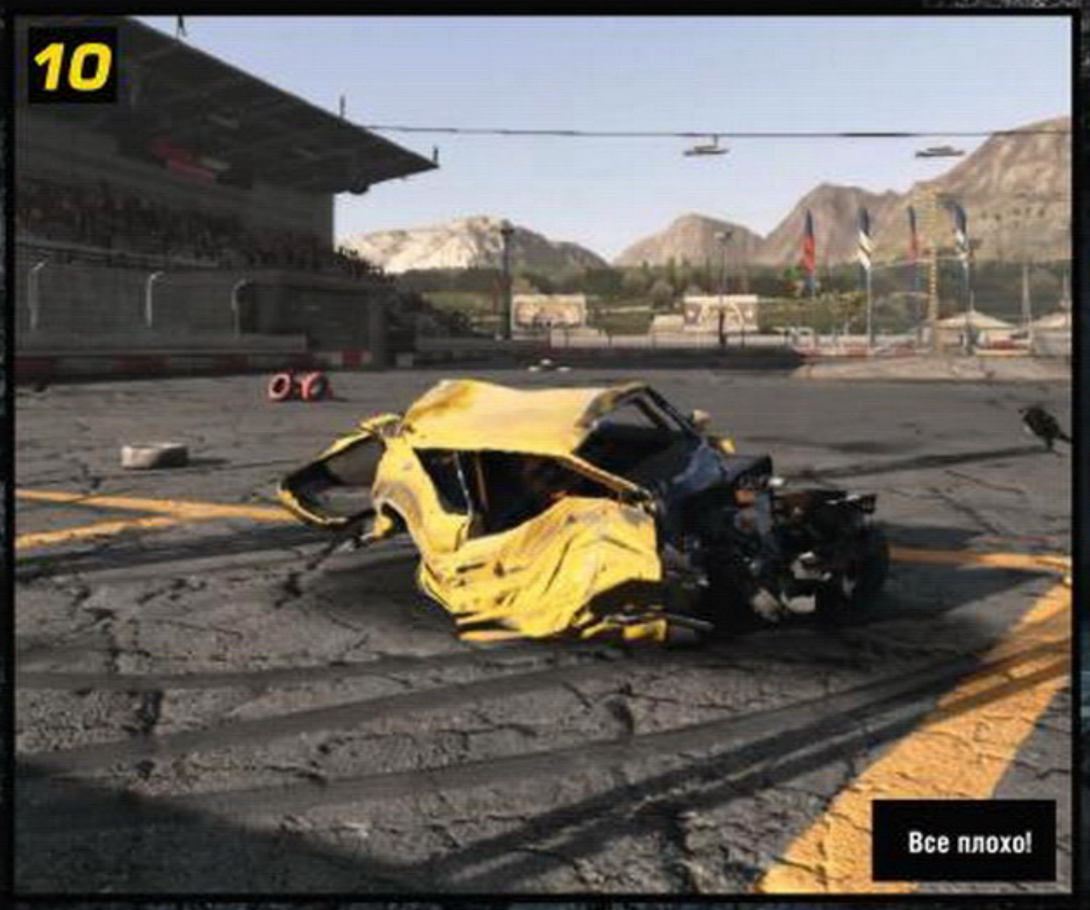
Bugbear видят конечный результат своих усилий как нечто среднее между автокроссом и дерби, между FlatOut и Destruction Derby. Смогут ли они, при общей впечатляющей концепции, сделать весь проект целиком на одном уровне и сохранить правильный баланс безумия и аркадности в финальной версии? Пока не ясно.

Тем не менее после того, как распустили Criterion Games, Wreckfest остается единственной игрой, где весело и задорно крушить автомобили в хлам и где разработчики создают культ вокруг аварий.

Поэтому хочется верить, что у них все получится. ■

8
Жертва БелАЗа.


9
Бэтмобиль.


10

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Всем своим видом Wreckfest напоминает правильный ремейк Destruction Derby с примесью FlatOut, возможностью творчески расколошматить автомобиль в хлам и толикой финского безумия. Остается только один вопрос. Когда?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 40%

ИГРОВЫЕ ПРИКОЛЫ С POPITAS ♡ ZERO

Без пальмового масла

Не пачкает руки

Меньше жиров и калорий

Без ГМО

Resident Evil 4

— Я отправил свою правую руку, чтобы избавиться от тебя.
— У тебя что, отсоединяется правая рука?

The Secret of Monkey Island

— У меня новое приключение!
— Ты отращиваешь усы?
— Нет, серьезнее.
— Бороду?

Grim Fandango

Ты не спрячешься от мрачного жнеца, особенно, когда у него в руках пистолет.

The Last of Us

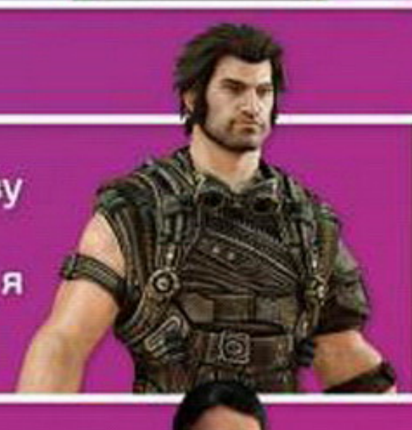
— Почему пугало получило повышение?
— Потому что оно выделялось в своем поле деятельности!

Sam & Max Hit the Road

— Если ты не возражаешь, я поведу машину.
— Если ты не возражаешь, я вцеплюсь в приборную панель и буду орать на всю улицу.

Bulletstorm

— Полмиллиарда за голову каждого из нас? Нормально!
— Тебе, может, и нормально, а я стою в два раза больше!



Fallout: New Vegas

— Я открытая книга, босс. Понятное дело, книга на испанском, и часть страниц вырвана, но все равно открытая книга.

Half-Life 2

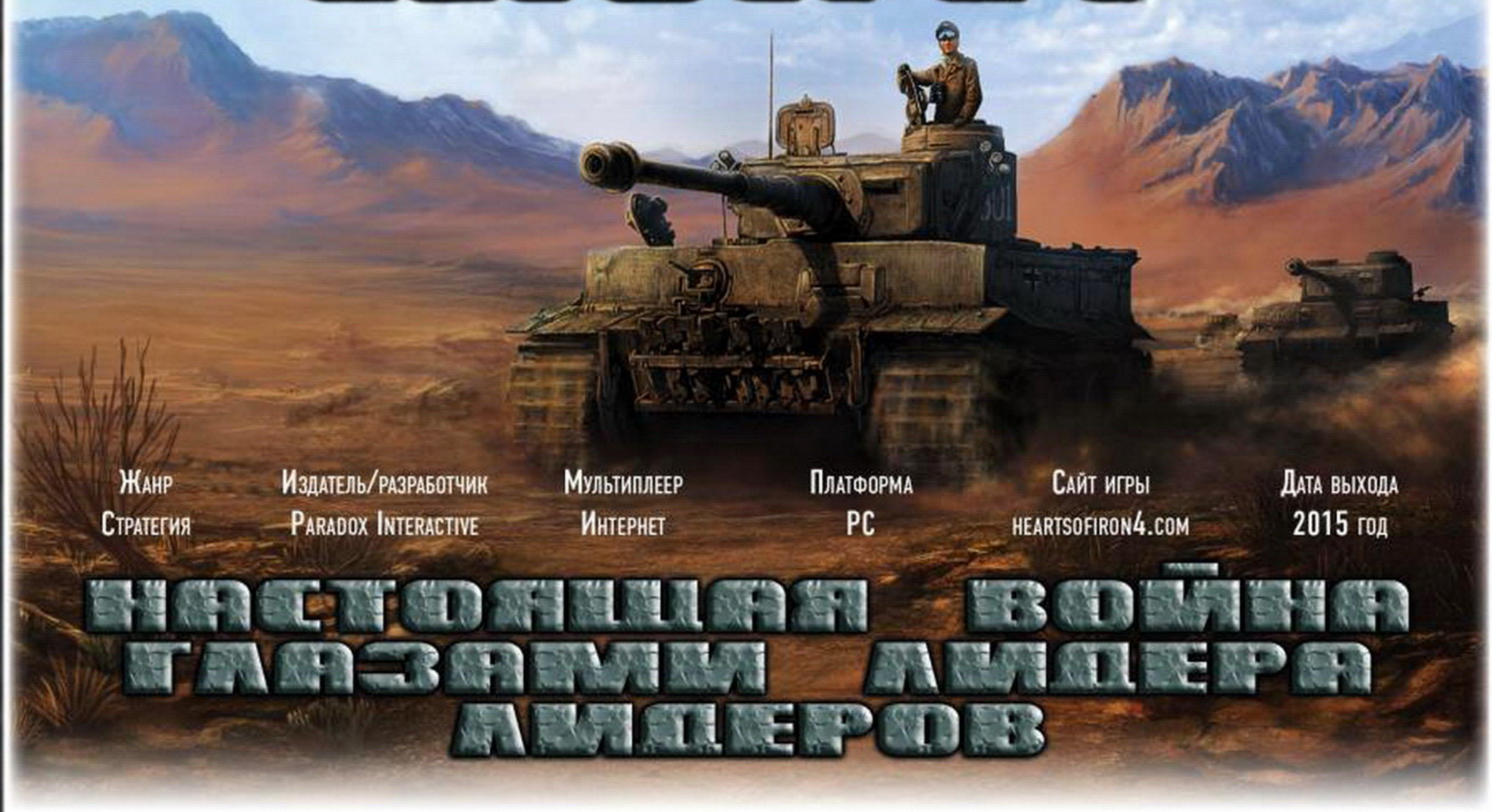
— Прекрасная работа, Гордон! Дернул за рычаг — вижу, что твое образование в MIT наконец-то дает пользу.

ПОПКОРН **POPITAS ZERO** ПРИДАСТ ТЕБЕ СИЛ И ЭНЕРГИИ ДЛЯ ПОКОРЕНИЯ ЛЮБОЙ ИГРЫ!

popitas.ru

HEARTS OF IRON IV

Артемий Козлов



Жанр	Издатель/разработчик	Мультиплеер	Платформа	Сайт игры	Дата выхода
Стратегия	Paradox Interactive	Интернет	PC	heartsofiron4.com	2015 год

Настоящая война глазами лидеров

Весь час я готовился к этому моменту. Расставлял фабрики, планировал производство, тренировал пехотные и танковые дивизии. Авиация и флот? Потом, у меня не так много времени. Разместил войска вдоль границ, парой росчерков обозначил фронты и направления наступления. Один щелчок по кнопке «Выполнить» — тюк, и нет больше Польши. Шум, грохот, вой сирен, в воздухе мечется авиация (чужая), мои подразделения уверенно давят вражеские. Франция утирает сопли и пытается пробить линию обороны, которую я организовал у западной границы. Не выйдет.

Когда я рассказывал британским коллегам о своем первом опыте игры в **Hearts of Iron 4**, они отметили, что я неплохо вжился в роль. Видимо, слишком сильно размахивал руками.

Как сложно жить

Игры **Paradox** долго копили массу. Шведы делают свои стратегии с небывалой дотошностью и энтузиазмом, и отчасти поэтому в них всегда было очень трудно вникнуть. Они сложные. Действительно сложные.

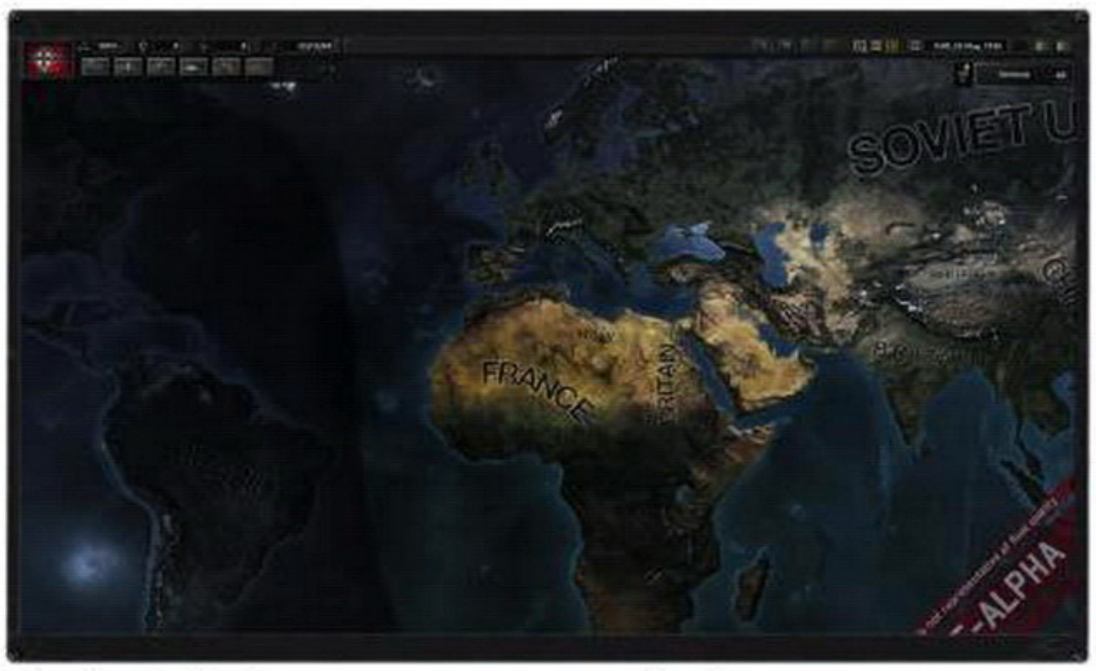
Поэтому в последние годы Paradox занялись переосмыслением ценностей и стремятся к тому, чтобы все идеи и возможности их стратегий было легче усвоить. Результаты уже видны: **Crusader Kings 2** и **Europa Universalis 3** (а впоследствии и четвертая часть) стали гораздо человечнее предшественниц.

Однако эти серии всегда считались сравнительно простыми в сравнении с **Hearts of Iron**. Hearts of Iron — игра про современность. Современный мир устроен гораздо сложнее, чем средневековый, поэтому задача упаковать ее всю в понятную форму бросает гораздо более серьезный вызов.

Hearts of Iron — игра не просто про войну, а в том числе и про все, что ей сопутствует. Не только боевые действия, но и наука, производство, экономика, внутренняя политика, дипломатия, разведка, снабжение, транспорт. Hearts of Iron 4, как и предыдущие части, начинает отсчет с 1936 года: на носу летние Олимпийские игры в Берлине, аншлюс Австрии, аннексия Чехословакии, оккупация Польши и прочее. До начала войны три года.

Вы можете взять любое государство из существовавших тогда на карте мира (учитывая, впрочем, что при игре за периферийную Новую Зеландию или там Никарагуа будет очень непросто подключиться к боевым действиям) и пройти с ним через всю войну, сперва подготовив страну к пожару, а затем проведя великую победоносную кампанию. Или позорно проиграв.

Меню внутренней политики.
Выглядит менее солидно, но на деле более чем функционально.



Пока Hearts of Iron 4 — самая красивая стратегия от Paradox.
Масштабируемая карта и реальный цикл дня и ночи вживую прекрасны.

Как обычно, все исторические персоны находятся там, где им положено быть.

Подобные события входят в число немногих ситуаций, железно соответствующих истории. Остальное мы можем изменить.

А что делать-то?

Есть еще одна причина, по которой **Crusader Kings** и **Europa Universalis** проще Hearts of Iron (мы не говорим о **Victoria**, это отдельная история): играя за некоторые нации, за ними можно и просто наблюдать. Пока в мире что-то случается, пока вы реагируете на случайные и неслучайные события, вы учитесь. К тому моменту, когда речь зайдет об активных действиях (будь то война, экспедиция в Новый Свет или подковерные интриги), вы уже наверняка будете знать, что к чему.

В Hearts of Iron так не получится — если только вы не отдадите управление государством ИИ. Война на носу. Играя за ключевые нации, вы должны быть готовы к решительному рывку и с самого начала понимать, что делаете. При этом вникнуть в механику сразу попросту невозможно: в **Hearts of Iron 3** обучающий режим показывает, что такое дипломатия, чем серийное производство отличается от параллельного, на что тратятся очки лидерства и тонну других подобных деталей, — но от того не становится понятнее, что со всем этим делать.

Это обширная игра. Дающая восхитительные ощущения, стоит лишь научиться грамотно управлять страной, и в то же время совершенно расфокусированная. Поначалу не знаешь даже, какие вопросы задавать, кроме «А делать-то что?».

И это главная проблема, которую должна была решить Hearts of Iron 4.

Лишнее — прочь

В Hearts of Iron всегда было много избыточных, хотя и внушающих уважение мелочей. К примеру, в третьей части появилась детальная структура командования, которая придавала игре более важный вид, но сама по себе не обеспечивала ничего, кроме нудной возни. Каждая партия начиналась с настройки иерархии, в которой всегда по умолчанию жуткая путаница, но все сводилось к тому, чтобы просто привести ее к некоему оптимуму. Не столько интересная задача, сколько обыкновенная волокита.

Hearts of Iron 4 от этого отказалась, как и от множества других несущественных с точки зрения главнокомандующего частностей. Например, деревья науки, прежде построенные из сотен микроскопических бонусов, теперь составлены из более значимых вех. Paradox стремятся сделать так, чтобы каждое решение имело существенный вес, и выбора технологий это касается не в последнюю очередь.

Hearts of Iron 4 избавляется от того, что не привносило в игру реальной глубины, но действительно важные факторы остались на месте. Странная трехсторонняя шкала «предрасположенности» к одной из трех фракций (страны Оси, союзники, Коминтерн) упразднена, теперь дипломатический ИИ куда живее реагирует на поджимающую обстановку на карте, чем на абстрактную величину в графе «хочет к Оси». Корпорации переехали в то же меню, где ютятся резолюции и министры, но работают по сходным принципам. Разведку лишили отдельного окна, но шпионы как дополнительный рычаг давления на вражескую госструктуру остались.

Национальные идеи наподобие тех, что появились в **Europa Universalis 4**, помогают поскорее включиться в игру и выбрать себе четкую кратковременную цель. Это такие «квесты», которые вы выбираете сами.

Например, при игре за Рейх можно активировать идею, которая в итоге приведет к аншлюсу Австрии. Для этого понадобится улучшить отношения со страной до определенного значения. «Запуск» идеи требует очков лидерства, которые тратятся в том числе на принятие законов, назначение новых министров и другие внутриполитические маневры. Амбициозные цели стоят дороже: так, идея, касающаяся завоевания Польши, обойдется в чертову прорву этих очков, и, взяв ее, вы почти наверняка уйдете в минус и на некоторое время лишитесь возможности менять законы. Но если все получится, решение окупится сторицей.

Логика и логистика

Поменялся подход к производству. Вместо того чтобы копить сырье, в Hearts of Iron 4 эффективнее заполнять склады готовой продукцией. Скорость тренировки войск ограничена имеющимися запасами, что логично: без оружия салаги не научатся из него стрелять. Ничто не мешает отправить в поле недоученных солдат и натаскать их позже, но без экипировки они никуда не пойдут.

Кстати, старая фишка с «практическими знаниями» никуда не делась: чем больше вы производите оборудования одного типа, тем быстрее над ним ведется работа. Стоит повременить, скажем, с массовой пересадкой с первой модели «Панцеров» на вторую и внедрять инновацию постепенно.

Переделали логистику. Теперь припасы поступают не только из столицы и центров снабжения, но и из всех производящих регионов. В этом есть смысл — с какой бы стати всей стране голодать, если столица оказалась в оцеплении? Переведя карту в нужный режим, вы увидите пути, по которым перемещаются припасы, и вы все еще можете лишить противника доступа к важным ресурсам, захватив стратегически важный порт или заняв нужные провинции. Торговли это тоже касается: конвои, как и прежде, двигаются по карте в реальном времени, и, преградив им путь, вы оставите врагов без поступлений извне.

Самое главное в Hearts of Iron 4 — это новая система управления войсками. Она прошла через много итераций, но в целом работает примерно так же: вместо того чтобы двигать десятки дивизий вручную, вы можете выделить их и очертить мышью границу, вдоль которой им следует распределиться. Затем указываете направление атаки, новую передовую, жмете по кнопке «Execute» — остальное солдаты сделают сами. Если, конечно, им не помешают.

Можно управлять дивизиями по старинке, двигая их вручную, но совершенно не хочется. Новая система не просто удобная, а еще и здорово ощущается. Чувствуешь себя настоящим военачальником, даже если сам по себе ты ноль без палочки: подготовил войска, приказал занять исходные позиции, нарисовал стрелочки, скомандовал «Вперед!». Тюк — и нет больше Польши.

■■■

Но это только самое начало войны. В стратегии от Paradox обычно играют сотни часов; я же провел за Hearts of Iron 4 один лишь час и успел сделать всего ничего даже в рамках одной партии. А одной партией дело никогда не ограничивается. Сыграть за Россию, Японию, объятую гражданской войной Испанию или ту же Швецию, которой повезло оказаться в стороне от конфликта, попробовать завоевать мир Ирландией, добиться гегемонии Франции, потерпеть поражение... А затем повторить.

Hearts of Iron никогда не вынуждала действовать по учебнику, и в этом ее главная прелесть. Заложенные правила побуждают историю следовать по известному курсу, но вам ничто не мешает переписать ее по-своему. Учитывая масштабы игры — переписать в сколь угодно мельчайших подробностях.

Теперь главное, чтобы игру довели до ума. Выход Hearts of Iron 4 перенесли на второй квартал этого года, и то могут не успеть, но это в любом случае к лучшему. Поклонники помнят, чем была Hearts of Iron 3 после поспешного релиза. Это не должно повториться. ■

Будем ждать?

Paradox всерьез озабочены тем, чтобы сделать одну из сложнейших своих серий доступнее, но не проще. Пока увиденное вселяет только оптимизм.

Процент готовности: 90%

ЖАНР
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК
VISCERAL GAMES

МУЛЬТИПЛЕЕР
ДА

ПЛАТФОРМА
PC, XBOX ONE, XBOX 360, PS3, PS4,

САЙТ ИГРЫ
BATTLEFIELD.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
INTEL CORE I3/I5 2,4 ГГЦ,
4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL QUAD-CORE, 8 ГБ,
3 ГБ ВИДЕО

BATTLEFIELD HARDLINE

КОПЫ ВСЕ ЕЩЕ В ОГНЕ

ГЕВОРГ АКОПЯН

Полицейская машина на пределе скорости мчится за оранжевым фургоном. В воздухе смерчем проносится песок и пыль. Гулко воет сирена. Фургон уже близко, офицер бесстрашно высовывается из окна и беспорядочно палит по колесам. По всем законам жанра добро должно победить, но водителя оранжевой машины такой расклад не устраивает. Он со всей силы дергает ручной тормоз и резко разворачивает машину на 180 градусов — открывается задняя дверь, у подельника в руках гранатомет. Сирена наконец смолкает, а от полицейской тачки остается горящий остов. Теперь главное — не сбавлять скорость, чтобы не потерять бонусные очки. Оранжевый фургон уносится прочь, скрываясь за поворотом.

Это обычная зарисовка из «Угона», лучшего режима из мультиплеера **Battlefield Hardline**, в котором двум сторонам нужно захватывать и удерживать автомобили, а не привычные всем флаги и контрольные точки.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ РАЗВОРОТ

На протяжении всей разработки сотрудники **Visceral** (авторы трилогии **Dead Space**) постоянно подчеркивали: мы делаем свой, уникальный Battlefield. Серию любим, серию уважаем, но это будет наша игра. Как результат, Hardline выделяется среди остальных Battlefield не меньше, чем дилогия **Bad Company**.

Visceral развернули акценты серии, как тот самый оранжевый фургон. Степенный мультиплеер с арсеналом тяжелой техники и долгими позиционными перестрелками эволюционировал в быстрые, яростные погони на небезопасных городских улицах — внутри каждого здания может быть засада.

Кампания, наоборот, замедлилась максимально. Здесь, как в каком-нибудь **Far Cry 3**, принято сначала окинуть взглядом всю локацию, отметить на радаре врагов и активные объекты, выбрать подходящее снаряжение и лишь потом отправляться «в поле».

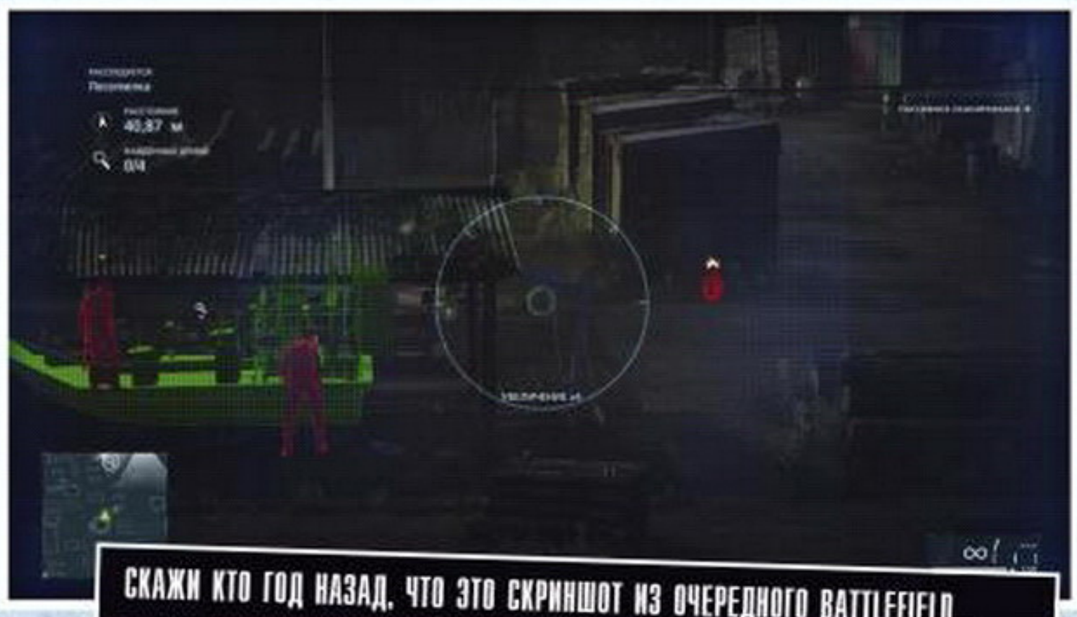
Нельзя сказать, что у студии все вышло удачно, — и у многопользовательского, и у одиночного режима достаточно проблем. Но обвинения в том, что **Electronic Arts** под видом новой игры выпустила еще одно DLC, совершенно точно не обоснованы — динамика Hardline сильно отличается от оригинальной серии.

Ответим на главный вопрос: да, это Battlefield. Игру ни с чем не спутать, и если вы знакомы с серией, то быстро здесь освоитесь. Ощущения от стрельбы из оружия те же, разрушаемость и техника на месте, классы не поменялись. Изменения скорее точечные. Нет танков, максимум — тяжелые бронированные фургоны с пулеметами на крыше. Игроки бегают значительно быстрее. Среди машин есть спортивные седаны и маслкары, юркие мотоциклы. Аптечки и патроны больше не нужно выпрашивать у напарников, прыгая у них перед носом и устраивая истерику в общем чате, — все необходимое можно просто взять самому.

HARDLINE — ИЗ ТЕХ ИГР, ЧТО НА СКРИНШОТАХ ВЫГЛЯДЯТ В РАЗЫ ЛУЧШЕ, ЧЕМ НА САМОМ ДЕЛЕ. НАДЕЕМСЯ, ЧТО EA К СЛЕДУЮЩЕЙ ЧАСТИ ОТКАЖЕТСЯ ОТ ВЕРСИЙ ДЛЯ ПАСТГЕН-КОНСОЛЕЙ.

ПОНАЧАЛУ, РАСКИДЫВАЯ ПАТРОНЫ ДЛЯ ОТВЛЕЧЕНИЯ ВРАГОВ, ЧУВСТВУЕШЬ СЕБЯ КРАЙНЕ ГЛУПО. НО ПОТОМ ВТЯГИВАЕШЬСЯ И ПЕРЕСТАЕШЬ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА АБСУРДНОСТЬ ПРОИСХОДЯЩЕГО.

В НЕКОТОРЫЕ МОМЕНТЫ СИНГЛ, СТРАШНО СКАЗАТЬ, НАПОМИНАЕТ UNCHARTED 2 (ВНЕШНЕ). ЖАЛЬ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКИ НЕ СУМЕЛИ ВСЮ ИГРУ ПРЕВРАТИТЬ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ.



СКАЖИ КТО ГОД НАЗАД, ЧТО ЭТО СКРИНШОТ ИЗ ОЧЕРЕДНОГО BATTLEFIELD...

Но самое важное — с Hardline изменились правила игры в мультиплеере. Не обошлось без привычных развлечений вроде «Схватки команд» или «Захвата», но нас больше интересуют пять новых режимов.

ВСЕМ НЕ ТУПИТЬ, ЭТО ОГРАБЛЕНИЕ!

В «Ограблении» преступники прорываются в хранилище банка и выносят оттуда мешки с наличными, копы изо всех сил стараются этому помешать. Матч проходит в несколько этапов. Грабителям сначала нужно пробиться к хранилищу по одному из доступных маршрутов, а потом выбраться из банка с сумками. Дальше дело за малым — дотащить деньги до одной из точек эвакуации и, держа оборону, дождаться вертолета.

От такого описания в воображении тут же всплывают сцены из знаменитых фильмов про ограбления, начиная со «Схватки» и заканчивая «Темным рыцарем», — впечатляющая постановка, зрелищные моменты. В Hardline так получается не всегда. Ощущения от режима сильно зависят от команды.

Для «Ограбления» нужна крайне слаженная команда. Кто-то должен вас прикрывать, пока вы устанавливаете заряд на дверь хранилища. Потом понадобится помощь, чтобы не подпустить копов к бомбе для обезвреживания. Если игрока с деньгами убьют, нужно шустро хватать сумку и бежать дальше. Без должной защиты точки эвакуации превращаются в локальный филиал ада: подпустите к вертолету гранатометчика — получите горячий фейерверк с несколькими человеческими жертвами.

В случае когда команда работает сообща и все эти пункты выполняются — играть одно удовольствие. Геймплей тактичный, богатство гаджетов, частично введенных Visceral, позволяет разыграть кучу разных комбинаций. Среди десятков орудий для ближнего боя есть разнообразные дубинки, ножи и клюшки для гольфа, игроков вражеской команды можно допрашивать, открывая расположение противников на радаре, среди метательных орудий есть «коктейли Молотова» и газовые гранаты, можно брать в бой щиты и т.д. и т.п.

Опишем типичный матч. Небольшой отряд на лифте поднимается на многоуровневую парковку и оттуда устраивает канатную дорогу на крышу банка. Другой отряд преступников, минуя лобовое столкновение с полицией, взрывает пол в хранилище. Ничего не понимающие копы на всякий случай закидывают внутрь сейфа газовые гранаты, предварительно надев респираторы, и держат выходы из здания. Тут бандиты врываются в хранилище, быстро задыхаются, но перед этим один из них успевает установить точку респауна (перк «Спутниковый телефон» у класса «механик»), и уже через несколько секунд в комнате с деньгами оказывается отряд злых бандитов: мясорубка продолжается.

Если же вам попались неумелые напарники, то даже самый изящный план быстро превращается в балаган. Ограбление обращается хаосом — каждый сам за себя и действовать грамотно не получается. В конце концов, история просто не знает случаев, когда одному человеку силой удавалось успешно ограбить огромный банк. Так и здесь: сложно провернуть масштабное преступление, когда кто-то бесцельно кемперит на парковке в углу карты, другой умник несется мимо с дробовиком, впустую набивая фраги (по традиции за простые убийства дается очень мало очков), третий вообще почему-то изучает текстуры на стене.

КРОВАВЫЙ СПОРТ

К счастью, есть в Hardline режимы, от которых можно получать удовольствие даже с не самой хорошей командой. Например, «Кровавые деньги». В нем копам и бандитам нужно натаскать как можно больше денег в свое хранилище. Первым они нужны в качестве улики, вторым — на шикарные машины, яхты и распутных женщин.

В одиночку деньги воруются гораздо медленнее, чем группой (по аналогии с захватом контрольных точек), да и всегда лучше, когда кто-то тебя прикрывает.

Тем не менее без поддержки работать все равно получается. Деньги мы берем не только на нейтральной территории, но можем воровать из хранилища вражеской команды — этот замечательный нюанс делает режим увлекательным.

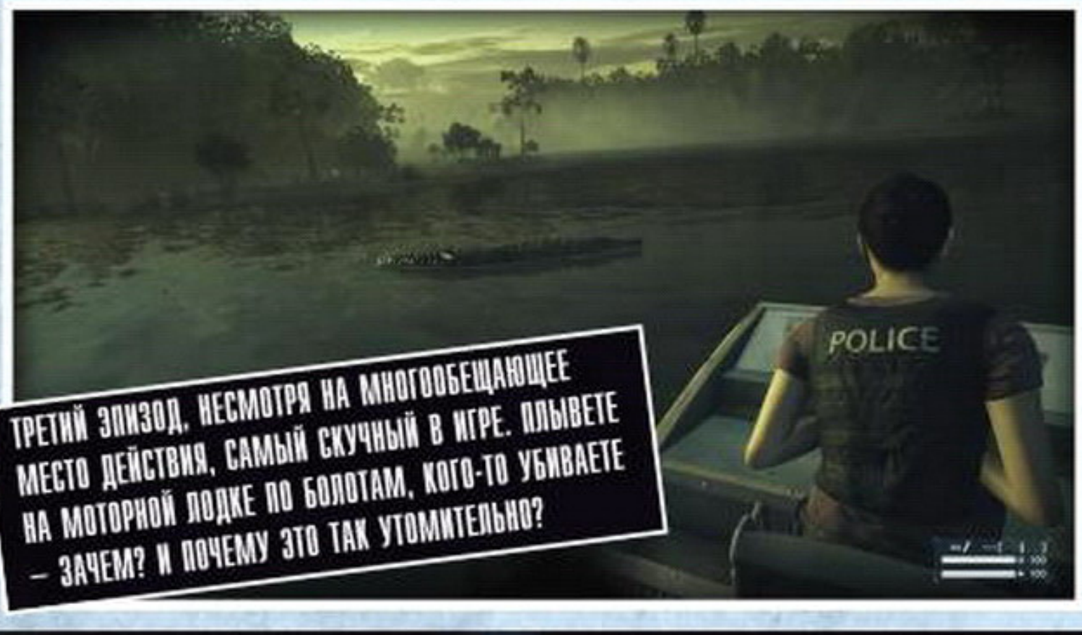
Вы можете за какую-то минуту сместить баланс сил на сторону своей команды, прыгнув на мотоцикл и примчавшись по непопулярному маршруту к базе врага. Но кто же будет вас защищать, пока вы будете складировать купюры в сумку? Окружение и гаджеты! Поднимите защитные столбы на въезд в парковку, закройте двери, наставьте вокруг мин и напоследок заминируйте собственный мотоцикл; если кому вдруг придет в голову его угнать — тут же взлетит на воздух (способность «Диверсия» у класса «механик»).

К слову об окружении — активных объектов на картах стало немного больше, те же патроны и аптечки теперь можно отыскать на уровнях, появилось больше дверей, ворот, лифтов. Visceral Games относят эти мелочи к Levolution, что, конечно, не совсем верно. К счастью, гигантские события, меняющие геймплей на уровнях, никуда не делись. Лучший пример — карта «Эверглейдс», на которой можно взорвать три вышки для фрекинга, заблокировав тем самым доступ вражеского транспорта к контрольной точке. Падение башенного крана на небоскреб и обрушение опоры туннеля на карте «Деловой центр» рождает два новых маршрута. Песчаная буря на одноименной карте на время выключает из игры снайперов. Все это здорово оживляет игровой процесс.

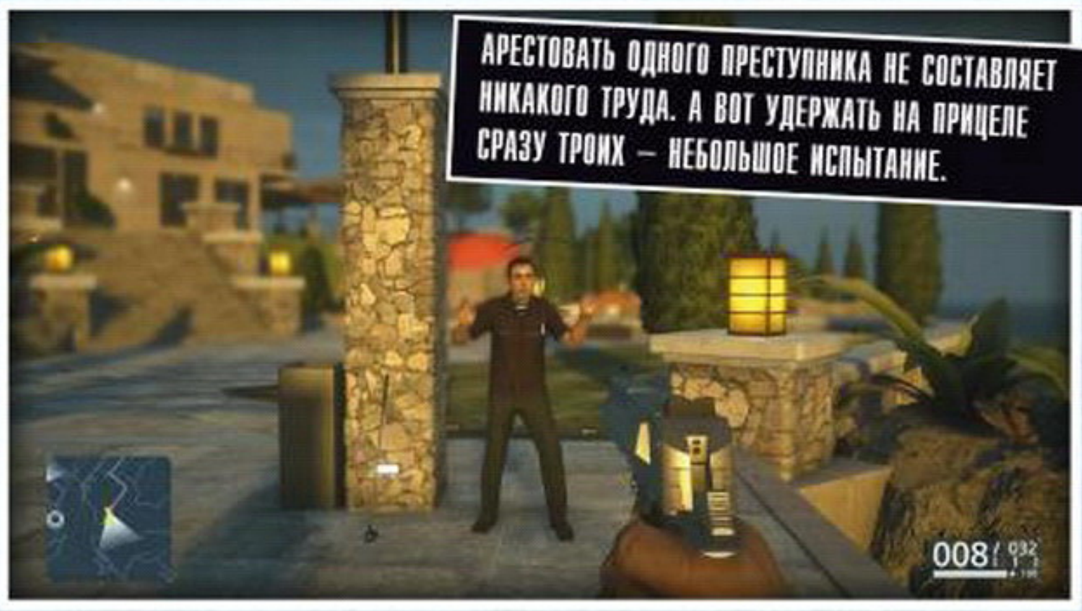
КОНТРСТРАЙК

Два режима, на которые нам хотелось взглянуть больше всего, несколько разочаровали.

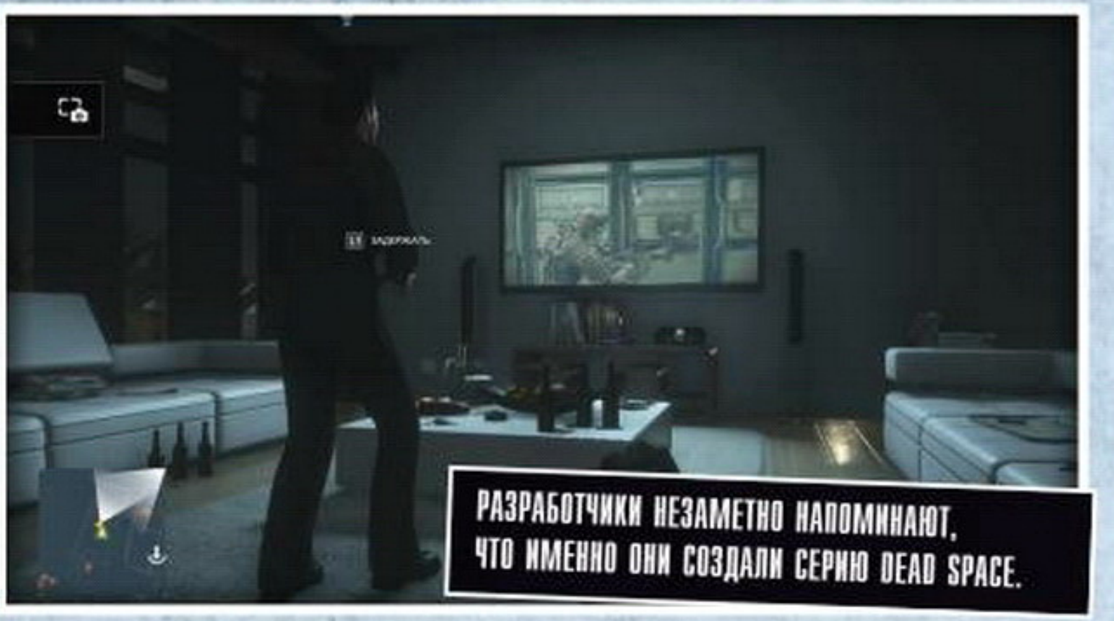
«Спасение» — типичный «контрстрайк»: никакой техники, никаких возрождений, сражаются две команды по пять человек. Одни удерживают в здании заложников, другие пытаются их вызволить. Для победы полиции достаточно спасти хотя бы одного из двух заложников. Играть в меру интересно (все-таки концепцию Counter-Strike сложно



ТРЕТИЙ ЭПИЗОД, НЕСМОТРЯ НА МНОГООБЕЩАЮЩЕЕ МЕСТО ДЕЙСТВИЯ, САМЫЙ СКУЧНЫЙ В ИГРЕ. ПЛЫВЕТЕ НА МОТОРНОЙ ЛОДКЕ ПО БОЛОТАМ, КОГО-ТО УБИВАЕТЕ — ЗАЧЕМ? И ПОЧЕМУ ЭТО ТАК УТОМИТЕЛЬНО?



АРЕСТОВАТЬ ОДНОГО ПРЕСТУПНИКА НЕ СОСТАВЛЯЕТ НИКАКОГО ТРУДА. А ВОТ УДЕРЖАТЬ НА ПРИЦЕЛЕ СРАЗУ ТРОИХ — НЕБОЛЬШОЕ ИСПЫТАНИЕ.



РАЗРАБОТЧИКИ НЕЗАМЕТНО НАПОМИНАЮТ, ЧТО ИМЕННО ОНИ СОЗДАЛИ СЕРИЮ DEAD SPACE.

В HARDLINE ОЧЕНЬ ХОРОШО ПРОРАБОТАНЫ ЛИЦА ВТОРОСТЕПЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, НО ВОТ НЕЗАДАЧА – ИХ МАЛО. ВЫ ПОСТОЯННО, ВСЮ ИГРУ АРЕСТОВЫВАЕТЕ ОДНИХ И ТЕХ ЖЕ ЛЮДЕЙ, С ТЕМИ ЖЕ ПРИЧЕСКАМИ И ТАТУИРОВКАМИ. УЖАСАЮЩАЯ НЕБРЕЖНОСТЬ.

испортить), но ничего примечательного вы здесь не увидите.

Другой соревновательный режим, «Выслеживание», выглядит любопытнее. Игроков тут не десять, а одиннадцать — на стороне копов выступает свидетель, которого нужно в безопасности сопроводить до точки эвакуации. Одиннадцатый игрок вооружен мощнейшим пистолетом Bald Eagle и шприцом, позволяющим поднять себя на ноги после подрыва (способность «Набор для выживания»), но пулевое ранение для него — летально. Возрождаться нельзя, со смертью свидетеля матч оканчивается. Согласитесь, вводные для интересных ситуаций неплохие, например, снайперы со стороны преступников резко становятся актуальными.

Увы, как и в случае с «Ограблением», режим часто превращается в балаган. Играя за свидетеля, нам удавалось несколько раз подряд закончить раунд секунд за семь — для этого нужно было промчаться по флангу к контрольной точке, пока враги зачем-то лезли по центру. И наоборот: «наши» свидетели часто шли по центру, подставляя грудь под пули. Во многом интерес от матча зависит от того, насколько толковая против вас выступает команда, — в случае неудачи игра прерывается, не успев начаться. Напомним, из-за этого серьезно пострадала Evolve.

ФОРСАЖ

Мы подобрались к ключевому режиму Battlefield Hardline — «Угону». Вспомните, как Attrition для Titanfall серьезно изменил правила командного дефматча. Такая же ситуация и с «Угоном», но только в контексте разных режимов с удержанием стратегически важных точек, потому что они стали мобильными: мы удерживаем автомобили. Противник, соответственно, делает то же самое, не забывая уничтожать ваши машины. Кто дольше других удержит авто под контролем, тот и победил.

Концепт сам по себе очень многообещающий, но Visceral разгоняют режим несколькими важными деталями. Во-первых, транспортное средство недостаточно захватить, вам нужно постоянно гнать. Замедлитесь — очки перестанут капать. Из-за этого игроки не дают себе ни секунды на отдых, уверенно направляя авто на любые заборы и трамплины, лишь бы не останавливаться.

Во-вторых — автомобили можно прокачивать на заработанные между матчами деньги. И речь не только о перекраске (хотя, признаемся, хищный желтый цвет полицейским маслкарам очень идет), получается, к примеру, засунуть в багажник машины ракетницу. По умолчанию тяжелое вооружение недоступно ни одному из классов, а в «Угоне», вообще говоря, часто приходится уничтожать автомобили и вертолеты.

В третьих — способность «Агрессивный водитель», с которой получается врубать на авто и мотоциклах нитро. Навык поначалу кажется декоративным, но на практике здорово меняет геймплей. С нитроускорителем даже скромный седан, груженный пассажирами, имеет шансы оторваться от преследователя, а бензовоз начинает ехать хотя бы с маломальски приличной скоростью.

Чего сейчас не хватает «Угону» — это карт. В игре их вообще мало, всего девять, а «Угон» доступен лишь на четырех. Понятно, что карты еще добавят в DLC, игру ждет долгая жизнь, но их хочется получить уже сейчас и бесплатно, а не покупать отдельно.

Сильнее всего этот режим цепляет мимолетными моментами и случайными сценками. Тут часто замечаешь зрелищные штуки — матчи напоминают голливудское кино про копов, в котором вы играете главную роль. Фургон бортует патрульную машину прямо на бензоколонку: все вокруг охватывает пламя. Коп бесстрашно выпрыгивает из вертолета на крышу тягача, чтобы установить взрывпакет; мотоциклисты преследуют фургон на многоуровневой парковке, заставляя его врезаться в ограждение и рухнуть на дорогу с двадцатиметровой высоты. Продолжать можно бесконечно.

В Visceral грамотно работают с разными аудиовизуальными приемами. Каждый мультиплеерный матч предваряет «репортаж с места событий», и мы видим, как в новостях тревожно сообщают, что «в центре Лос-Анджелеса злоумышленники пытаются ограбить банк». Герои постоянно перебрасываются характерными оскорблениями (не сравнить со сдержанными фразами из Battlefield 4), а в машинах играет правильная музыка под настроение. Когда отправляешься в бой под бит Sound of da Police, невольно заряжаешься драйвом.

Среди композиций встречается классика вроде песен The Clash, Public Enemy и The Stooges, но также достаточно современных хитов и очень злого рэпа вроде Oh My Darling Don't Cry от дуэта Run the Jewels и Assassin от Аманды Блэнк и Spank Rock.

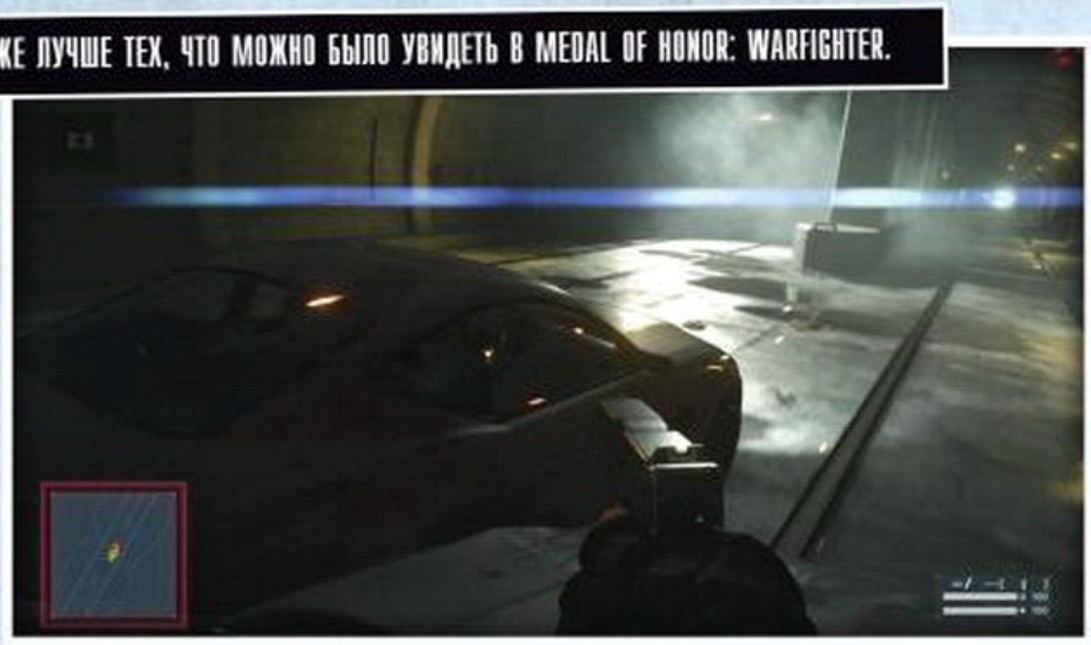
МЕНТОВСКИЕ ВОЙНЫ 7

В кампании изменений еще больше. Если вы любите старомодные военные шутеры, то… пришли не по адресу. Hardline не похожа на обычный милитари-боевик в духе **Battlefield 3-4** и последних **Call of Duty**. В Hardline больше от **James Bond 007: Blood Stone**, **Medal of Honor: Warfighter** и **Far Cry 3**. От первой игры — скучные перестрелки, от второй — довольно неплохие автомобильные этапы, от третьей — стелс и необходимость планировать каждую перестрелку.

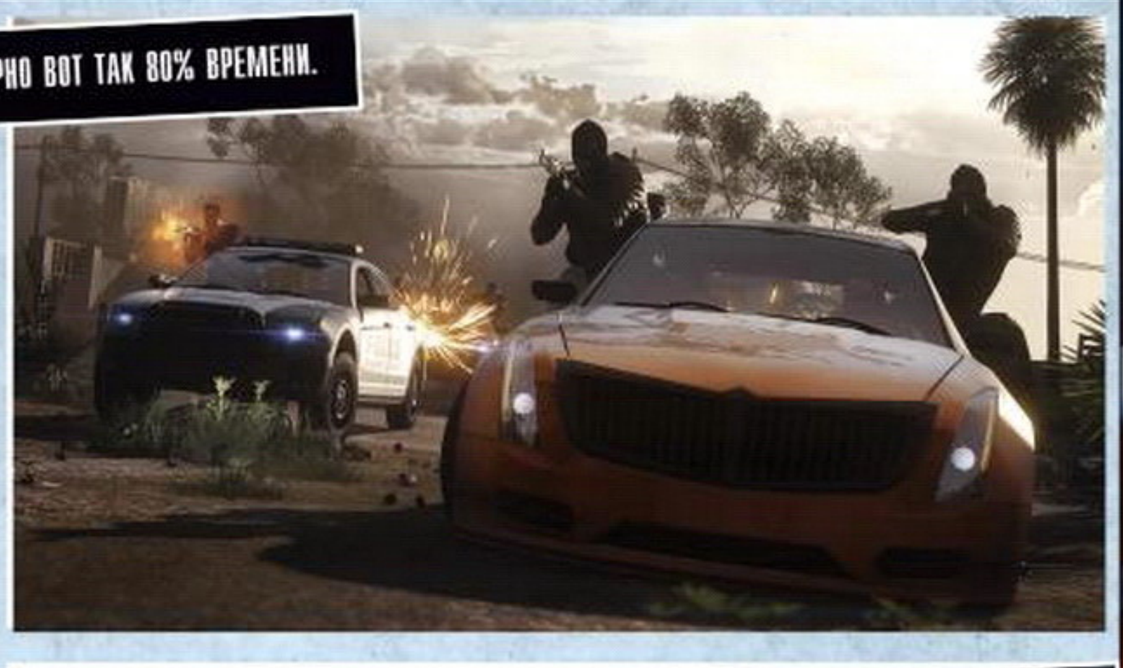
Как и в последних Far Cry, здесь не стоит сразу вступать в бой: врагов всегда много, стреляют они метко уже на среднем уровне сложности, а чудом восстанавливать здоровье не получится — аптечки есть даже в сингле.

Поэтому каждый конфликт начинается с того, что мы достаем чудо-сканер и отмечаем всех врагов и активные объекты (взрывоопасные бочки, сигнализация, улики) на радаре. По возможности рекомендуется действовать тихо. Противников можно растаскивать по углам, бросая патроны (которые почему-то падают на землю с таким звоном, будто это чугунные сковородки), чтобы потом оглушить или арестовать. Арест всегда предпочтительнее, так как, во-первых, дает больше бонусных очков, за которые мы открываем новые пушки и гаджеты, и, во-вторых, это круто выглядит — не в каждой игре можно

АВТОМОБИЛЬНЫЕ ЭПИЗОДЫ ВЫШЛИ ВЕСЬМА НЕПЛОХИМИ, ДАЖЕ ЛУЧШЕ ТЕХ, ЧТО МОЖНО БЫЛО УВИДЕТЬ В MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER.



«УГОН» ВЫГЛЯДИТ ПРИМЕРНО ВОТ ТАК 80% ВРЕМЕНИ.



поднять полицейский значок и проорать «НЕ ДВИГАЙСЯ!».

Одновременно можно арестовать не более трех человек, но лучше не рисковать и брать бандитов по одному-два — держать на мушке троих то еще испытание, если они не стоят по одной линии от вас.

Иногда разработчики подталкивают вас к использованию тех или иных гаджетов — в частности, не стоит лезть в метамфетаминовую лабораторию без противогаза, а комплекс ангаров лучше обойти при помощи крюка и канатного троса, не влезая в драку. Иногда — заставляют стрелять, выключая стелс и натравливая много врагов.

Признаться, лучше бы они этого не делали — все экшен-эпизоды вышли откровенно скучными. Скажем, на одном уровне вам нужно выдержать волну врагов в темном помещении. Напарники пытаются поднять градус напряжения, советуют взять пушку с инфракрасным прицелом и наставить мин, пока есть время, а на деле — можно просто встать у выхода на лестницу и, не забывая зевать и перезаряжаться, убивать прибывающих врагов.

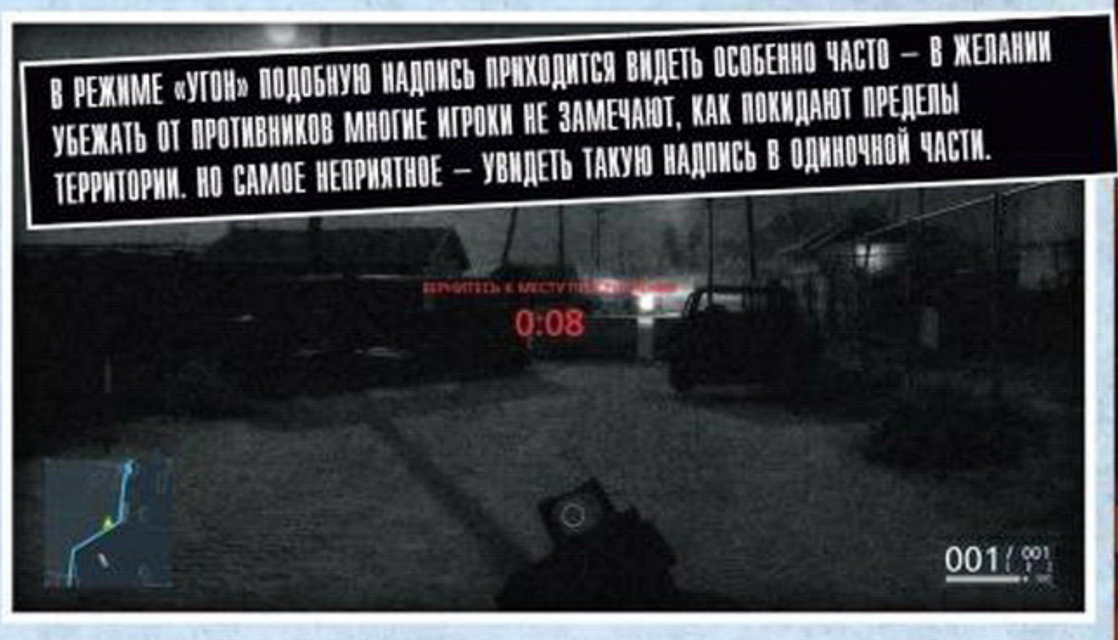
Зато этапы с вождением вышли повеселее. Погони сильно заскриптованы, но неплохо поставлены: пассажир и водитель меняются местами прямо на ходу («Стреляй же, ну!» — «Сам стреляй, если такой умный!» — «А давай!»), сбиваются к чертям массивные ворота, ваша машина едва-едва уходит от столкновения с поездом, происходят автомобильные дуэли — все это заставляет вспомнить, что на экране вообще-то происходит полицейская драма.

К сожалению, абсолютно мертвая: все акты завалены, развитие персонажей катастрофическое, сами персонажи — ходячие клише. Если азиатка, то обязательно мерзкая бой-баба; если темнокожий, то клоун и недотепа; если преступник, то мерзкий южанин в ковбойской шляпе — с характерным акцентом и банальными угрозами.

Про главного героя вообще сказать нечего. Ник Мендоза — это бесформенное, бесхарактерное нечто, которое одинаково реагирует на все события — хмурит брови. Напали на след наркобарона? Ух, как же я зол. Предали? Ух, как же я зол. Умерла мама? Ух, как же я зол. Такому персонажу просто невозможно сопереживать.

Нестыковок в сюжете столько, что уже на пятом из десяти эпизодов их устаешь считать. Зачем он сделал ЭТО? Ой, а ИМ-ТО это зачем? А это вообще КТО? Подобные вопросы появляются в голове каждые пятнадцать минут, но внятного ответа на них найти не удастся. Из ниоткуда продолжают появляться ненужные сюжету персонажи, которых долго представляют, чтобы больше ни разу не упомянуть, при этом реально необходимые истории линии не вводятся.

Первые несколько эпизодов скучны до ужаса: темп крайне рваный, диалоги невыразительные, открытые локации (в частности, болота Флориды из третьего эпизода) пугают своей безжизненностью. Но, к счастью, потом игра потихоньку набирает скорость, вы втягиваетесь в геймплей, привыкаете к системе арестов и даже начинаете получать от происходящего удовольствие.



В РЕЖИМЕ «УГОН» ПОДОБНУЮ НАДПИСЬ ПРИХОДИТСЯ ВИДЕТЬ ОСОБЕННО ЧАСТО — В ЖЕЛАНИИ УБЕЖАТЬ ОТ ПРОТИВНИКОВ МНОГИЕ ИГРОКИ НЕ ЗАМЕЧАЮТ, КАК ПОКИДАЮТ ПРЕДЕЛЫ ТЕРРИТОРИИ. НО САМОЕ НЕПРИЯТНОЕ — УВИДЕТЬ ТАКУЮ НАДПИСЬ В ОДИНОЧНОЙ ЧАСТИ.

История тоже становится интереснее: Мендоза собирает команду и вместе друзья путешествуют по разным частям Америки. Появляется, страшно сказать, дух дорожного приключения, а некоторые сцены даже вызывают ассоциации с **Uncharted 2**.

Единственное, что в повествовании однозначно хорошо, так это актерская игра и постановка. Если включить игру после перерыва, вам покажут ролик «Ранее в Battlefield Hardline», как это принято в телесериалах. Лицевая анимация — выше всяких похвал. Да и в целом настроение полицейского боевика Hardline все-таки передает. Печально, что общая слабина сюжета рубит потенциал одиночной части.

■■■

Как итог — мы получили не очень ровную игру. В сингле Visceral Games попытались произвести правильные изменения, но их подвела плохо написанная история. За амбиции Иену Милхэму, творческому директору игры, — твердая пятерка. За реализацию — тройка с плюсом. Но мы все-таки рады, что кто-то попытался изменить привычный расклад вещей в жанре.

В свою очередь, Фэд Сессер, главный дизайнер мультиплеера, со своей работой справился блестяще. Нельзя сказать, что игра кардинально преобразилась, в основном изменения точечные. К примеру, в Hardline можно определить по значку на карте, сколько времени осталось до появления той или иной техники, — раньше этого не было. Казалось бы, мелочь, но, черт подери, удобно. И такие «удобно», «грамотно», «интересно» суммируются в довольно увесистый груз изменений.

Разумеется, в основе успеха мультиплеера Hardline — многолетний опыт шведов из DICE, но те нововведения, что появились в Hardline, здорово оживляют привычный концепт. Это вовсе не значит, что мы готовы отказаться от классики, — нет, ни в коем случае. Мы любим танки и «Захват»! Но в качестве альтернативы четвертой части Hardline — хорошее решение. Woop, woop! That's the sound of da police! ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
ДА

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
НЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
НЕТ

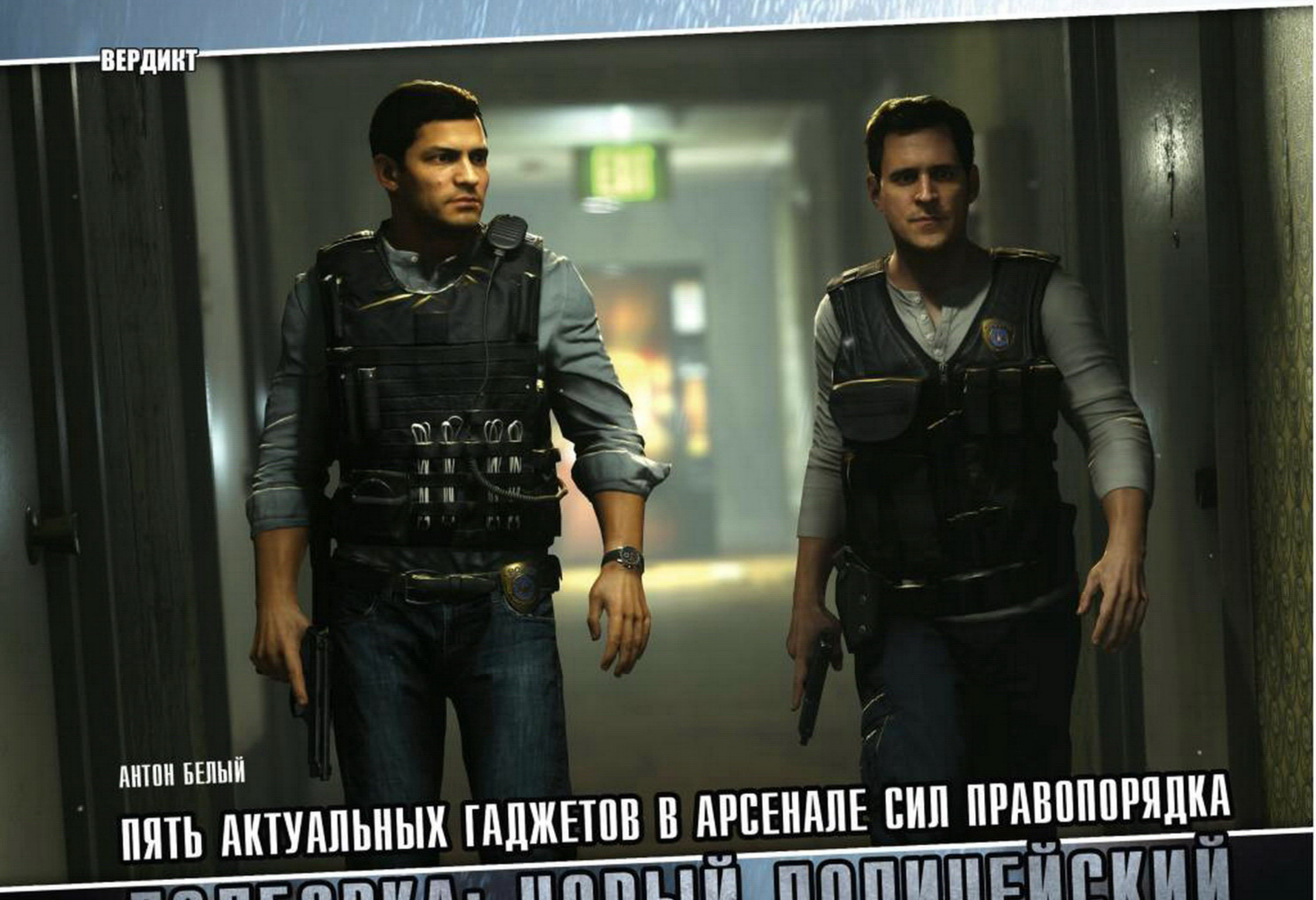
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
НЕТ

ДОЖДАЛИСЬ?

VISCERAL GAMES ВЫБРАЛИ ПРАВИЛЬНЫЙ СЕТТИНГ ДЛЯ НОВОЙ BATTLEFIELD. У СТУДИИ ПОЛУЧИЛОСЬ НЕ ТОЛЬКО СОХРАНИТЬ, НО ГДЕ-ТО И ПРЕУМНОЖИТЬ ДОСТОИНСТВА СЕРИИ В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ. ОДИНОЧНАЯ ЧАСТЬ ВЫШЛА МЕНЕЕ УДАЧНОЙ, «ИНТЕРАКТИВНОГО ТВ-ШОУ ПРО КОПОВ» МЫ НЕ УВИДЕЛИ, НО ЗА АМБИЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ МОЖНО ТОЛЬКО ПОХВАЛИТЬ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
ОТЛИЧНО
8,0



АНТОН БЕЛЫЙ

ПЯТЬ АКТУАЛЬНЫХ ГАДЖЕТОВ В АРСЕНАЛЕ СИЛ ПРАВОПОРЯДКА

ПОДБОРКА: НОВЫЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Пока полиция Исландии активно осваивает «Инстаграм» и новые медиа, другие копы постепенно понимают, что автомобиль, рация и табельное оружие — это не все, с чем можно работать. «Игромания» изучила разные гаджеты и расскажет о том, какими устройствами пользуются, чтобы задерживать нарушителей.

ГИРОКОПТЕРЫ

Одноместные и двухместные гиропланы — постепенно набирающее популярность транспортное средство в рядах вооруженных сил США. Эти облегченные версии вертолетов, которые к тому же стоят дешевле, с недавних пор стали востребованы во всем мире, пополнив даже авиапарк курдской (!) полиции в Ираке. Как нетрудно догадаться, первоначально полицейские гиропланы взяли на вооружение самые бесстрашные ковбои на планете — полиция штата Техас. Успех развития мини-вертолетов обусловлен их экономичностью. Подобный транспорт сжигает в среднем по 3-4 галлона топлива в час и может заправляться как авиатопливом, так и обычным бензином для автомашин. Экономичное потребление топлива при высоких показателях скорости стало главным фактором популярности гирокоптеров — их используют как при патрулировании и для поисковых операций, так и во время погонь за правонарушителями. Даже любителям запрещенных скоростей будет непросто ускользнуть от юркого авиасредства. Если на секунду забыть о **Far Cry 4**, то гиропланы неожиданно популярны в MOBA-играх. В главных хитах этого жанра, **Dota 2** и **League of Legends**, есть свои пилоты гирокоптеров — Джайро и Корки.

РОБОСКАУТЫ

В XXI веке дроны и беспилотные аппараты стали самыми надежными союзниками не только для военнослужащих, но и для полицейских. Армия и полиция с радостью переложили часть задач по разведке на машины. Большинство современных БПА создаются для наблюдения — например, радиоуправляемые подвижные камеры Recon Scout Throwbot. Робокамеры этого типа позволяют изучить нарушителя, не подвергая жизнь полицейских опасности. Подобные роботы постепенно вытесняют полицейских собак. Как справедливо отмечает военный эксперт Картер Стааф: «Служебная собака стоит 20 000 долларов, и есть эмоциональная привязанность, которая проявится в случае, если с собакой что-либо произойдет. С робокамерой эмоциональная привязанность равна нулю. Подстрелят такую робокамеру — по крайней мере, будет понятно, что там нас ждет плохиш». Также в полиции используются летающие вариации дронов, среди которых самой известной и популярной стала модель T-Hawk MAV. Дроны-разведчики — любимая тема Сэма Фишера из серии Splinter Cell. Радиоуправляемыми машинками и летающими дронами мы также пользуемся в разных Ghost Recon и Battlefield.

ТЭЙЗЕРЫ

Тэйзеры — электрошоковые устройства нелетального действия. Как в случае с брендом «джакузи», популярность набрала категория товаров по имени TASER, компании-производителя, несмотря на существование аналогов от других компаний. По сути, тэйзеры возникли как вариация травматического оружия, занимающая место между резиновыми дубинками и боевым оружием. Исторически сложилось, что тэйзерами в первую очередь снабжаются полицейские. После подобной обкатки, спустя какое-то время выпускаются гражданские вариации электрошокера. Впрочем, сегодня эти портативные электрошоковые пистолеты запрещены в большинстве стран мира. Это не мешает тэйзерам по-прежнему сохранять свою популярность в силовых структурах и ведомствах, будучи использованными в качестве гаджетов для нелетальных задержаний или самообороны. Одна из наиболее известных моделей TASER — серия X (X2, X26, X3) — работает на картриджах, стреляет три раза, после чего заряд нужно сменить. Что касается игр, наиболее известны примеры эффективного использования тэйзеров в серии **Postal**, а также в игре **Payday 2**, где полицейским с этим вооружением даже отведена специальная роль «нейтрализаторов».

ИЗМЕРИТЕЛЬ АВТОМОБИЛЬНОГО ШУМА

«Шумомер» — современная разработка по защите общественного порядка и тишины, которая впервые поступила на вооружение в Канаде, в полиции города Калгари. Этот измеритель шума визуально напомнил нам датчик Гейгера, совмещенный с профессиональным микрофоном. Работает по принципу приборов для измерения скорости проходящих автомобилей, но вместо скорости определяет уровень шума. Как ни странно, в Канаде владельцы особо шумных мотоциклов и маслкаров (с избыточным уровнем шума) облагаются штрафами. Измерители уровня шума существуют и в бытовой среде, однако канадская разработка позволяет точечно измерять шум от конкретных транспортных средств в живом трафике, фильтруя посторонние звуки.

ДОЗОР 77

Аудио-видео регистратор «Дозор» — новейшая разработка отечественного военпрома, которая уже внедряется на местах — в полицейских участках столицы и регионов РФ. Полное название сильно отдает армейскими традициями сокращений: ПВР «ДОЗОР 77». Персональные регистраторы данной серии используются в качестве «черного ящика» с автономной записью видео и звука. Они работают в ночное время, устойчивы к физическим ударам и попаданию воды. Словом, очередная «нанотехнология», настоящие российские КПК с функцией видеозаписи! Правда, у зарубежных коллег-офицеров уже есть более продвинутая вариация аналогичного регистратора, TASER AXON Flex, в виде камеры с размерами обычного маркера, закрепляющейся на дужке очков. Она также записывает видео и звук, доступна на сайте производителя за $599. «Дозоры» продаются только для сотрудников МВД и ФСИН, а в играх ничего похожего, по понятным причинам, мы не встречали. ■

ИСТОРИЯ ДВУХ КРУПНЕЙШИХ ПЕРЕСТРЕЛОК МЕЖДУ СИЛАМИ ПРАВОПОРЯДКА И ГРАБИТЕЛЯМИ

КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН

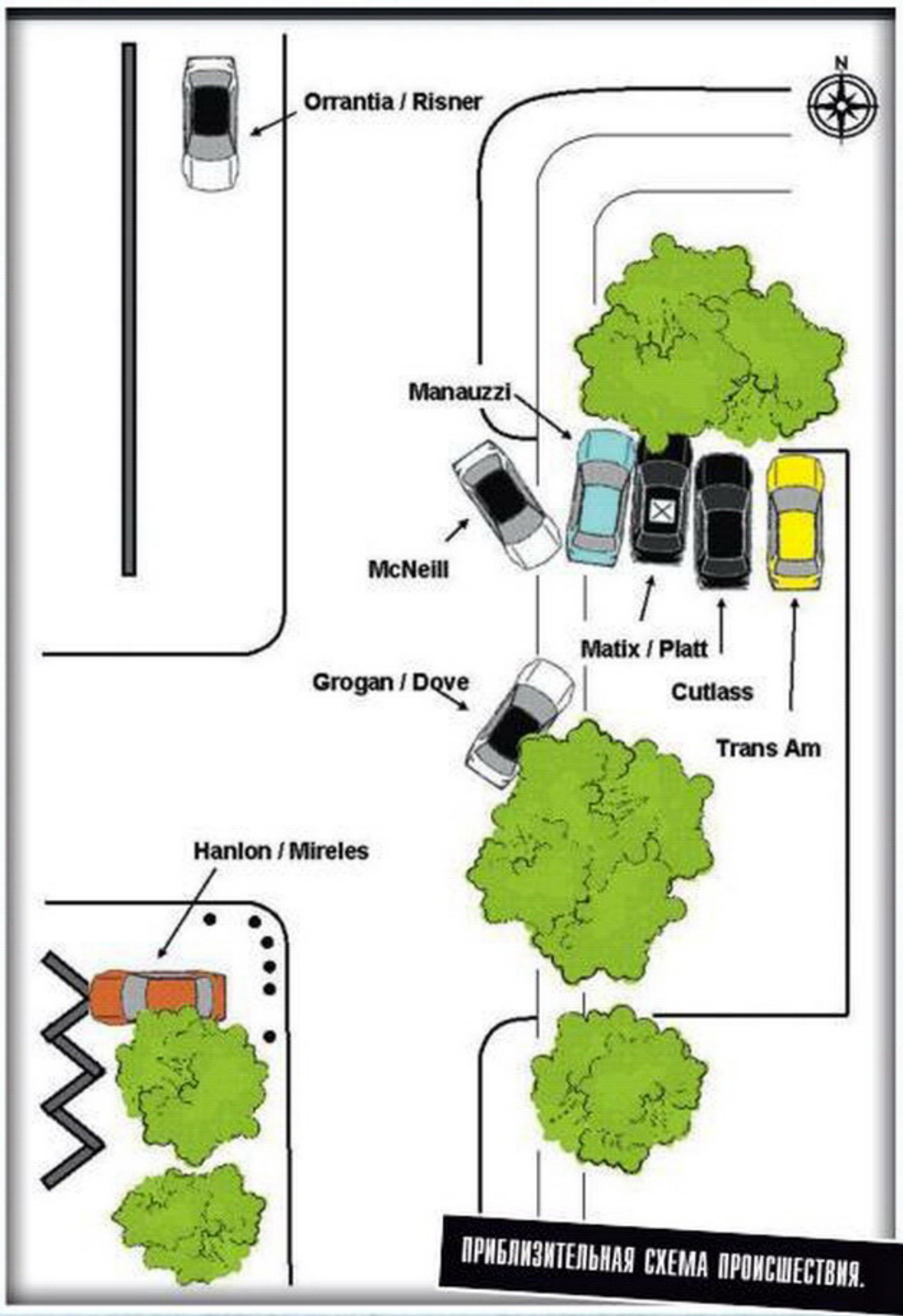
За много лет сцена ограбления банка стала чуть ли не обязательным атрибутом любого видеоигрового или кинобоевика. Говоришь «ограбление» и подразумеваешь **«Схватку»** Майкла Манна или серию игр **Grand Theft Auto**. Свежий **Battlefield Hardline** развивает художественную тему противостояния копов и грабителей. Мы же расскажем вам о двух самых страшных столкновениях между преступниками и полицейскими в реальной жизни.

ПЕРЕСТРЕЛКА В МАЙАМИ

Рассказ об одной из крупнейших перестрелок в истории ФБР не обойдется без мрачной предыстории. За год до грандиозного преступления, 5 октября 1985 года, Майкл Платт и Уильям Мэтикс убили 25-летнего молодого человека и угнали его автомобиль. За год напарники совершили несколько дерзких ограблений банковских грузовиков. Примечательно, что даже после таких громких дел ни у полиции, ни у ФБР не было описания внешности грабителей, поймать их было невозможно.

До криминала жизни Майкла Платта и Уильяма Мэтикса были тесно связаны с армией. Сообщники познакомились на военной базе «Форт Кэмпбелл». Платт служил в корпусе морской пехоты, где получил зва-

АГЕНТЫ ФБР ДЖЕРРИ ДАВ (СЛЕВА) И БЭН ГРОГАН (СПРАВА), ПОГИБШИЕ В ХОДЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ.



ПРИБЛИЗИТЕЛЬНАЯ СХЕМА ПРОИСШЕСТВИЯ.

КАРАБИН RUGER MINI-14 .223 REMINGTON. ИМЕННО ЭТУ МОДЕЛЬ ИСПОЛЬЗОВАЛ МАЙКЛ ПЛАТТ.

ние старшего сержанта. После увольнения он некоторое время выполнял обязанности военного полицейского. Мэтикс же служил в пехоте и участвовал в войне во Вьетнаме.

В марте 1986 года Платт и Мэтикс решили в очередной раз сменить транспортное средство, воспользовавшись проверенным методом. В этот раз жертвой оказался Хосе Колаццо. Злоумышленники допустили всего лишь одну ошибку — скрылись с места преступления, не проверив, мертв ли Хосе. Свидетель в критическом состоянии сумел пройти больше трех миль. У него получилось позвать на помощь и сообщить полиции приметы преступников.

Дело оставалось за малым. 11 апреля 1986 года в 8:45 утра команда агентов ФБР выехала на патрулирование улиц в поисках украденной машины Хосе Колаццо. Всего в патруле принимало участие 14 агентов.

В 9:30 агенты Бэн Гроган и Джерри Дав заметили машину подозреваемых и, вызвав подкрепление, начали преследование. Во время погони автомобиль преступников врезался в дерево. К несчастью, повреждения получили и машины ФБР, причем гораздо более ощутимые (преступники ехали на Chevrolet Monte Carlo, машине тяжелой и прочной, в отличие от тех, на которых в то время ездили силы правопорядка). К дальнейшему агенты были не готовы. Дошло до абсурда: так, перед самым столкновением один из сотрудников вытащил свой револьвер и положил его на сиденье автомобиля. При столкновении пистолет вылетел из салона, оставив агента безоружным. То же самое произошло с еще одним фэбээровцем. Агент Бэн Гроган при столкновении потерял очки, без которых, по слухам, практически ничего не видел (медики ФБР, впрочем, эти слухи всячески опровергают). Далее началась страшная мясорубка. Соотношение сил было 4 к 1, но агентов ФБР подавлял шквальный огонь. По нелепой случайности в тот самый день в патрульных машинах лежало всего два дробовика (вместо положенных пяти), при этом до одного из них добраться было невозможно. В распоряжении преступников были револьверы, карабин и шотган.

Уже через несколько минут после начала перестрелки трое агентов были серьезно ранены. Злоумышленник Мэтикс получил ранения в руку, шею и голову, после чего потерял сознание. Временно оставшись без напарника, Платт также получил несколько ранений. Одна из пуль, выпущенных агентом Джерри Давом, попала ему в грудь, повредив легкое и множество кровеносных сосудов. Платт впал в состояние аффекта, выстрелом вывел из строя пистолет одного из агентов и, воспользовавшись замешательством, смертельно ранил агентов Грогана и Дава, а также подстрелил нескольких их товарищей.

Напомним, что к тому времени в теле Платта сидели уже пять пуль (не считая осколочных ранений от дробовика), что не мешало ему нормально функционировать. Закончив с агентами, он забрался в один из неповрежденных автомобилей, где к нему присоединился очнувшийся Мэтикс. Преступники попытались скрыться, но им помешал агент Мирелез, выскочивший перед машиной и сделавший шесть выстрелов из револьвера. Первая пуля застряла в обивке сиденья, три другие угодили Мэтиксу прямо в лицо. Две последние попали в Платта, подведя итог всей перестрелке.

Вскрытие установило, что на момент инцидента в организме Мэтикса и Платта не было никаких посторонних веществ. Абсолютно нечеловеческую выдержку (сами подумайте, получить пять пуль в корпус и заряд дроби по ногам, но продолжать функционировать) врачи объясняют выплеском адреналина.

Всего в перестрелке погибло два человека (не считая преступников) — агенты ФБР Бэн Гроган и Джерри Дав. Еще пятеро агентов получили серьезные ранения. После перестрелки в Майами в ФБР заменили табельные револьверы на более практичные Smith & Wesson 1006.

CHEVROLET MONTE CARLO.

ПЕРЕСТРЕЛКА В СЕВЕРНОМ ГОЛЛИВУДЕ

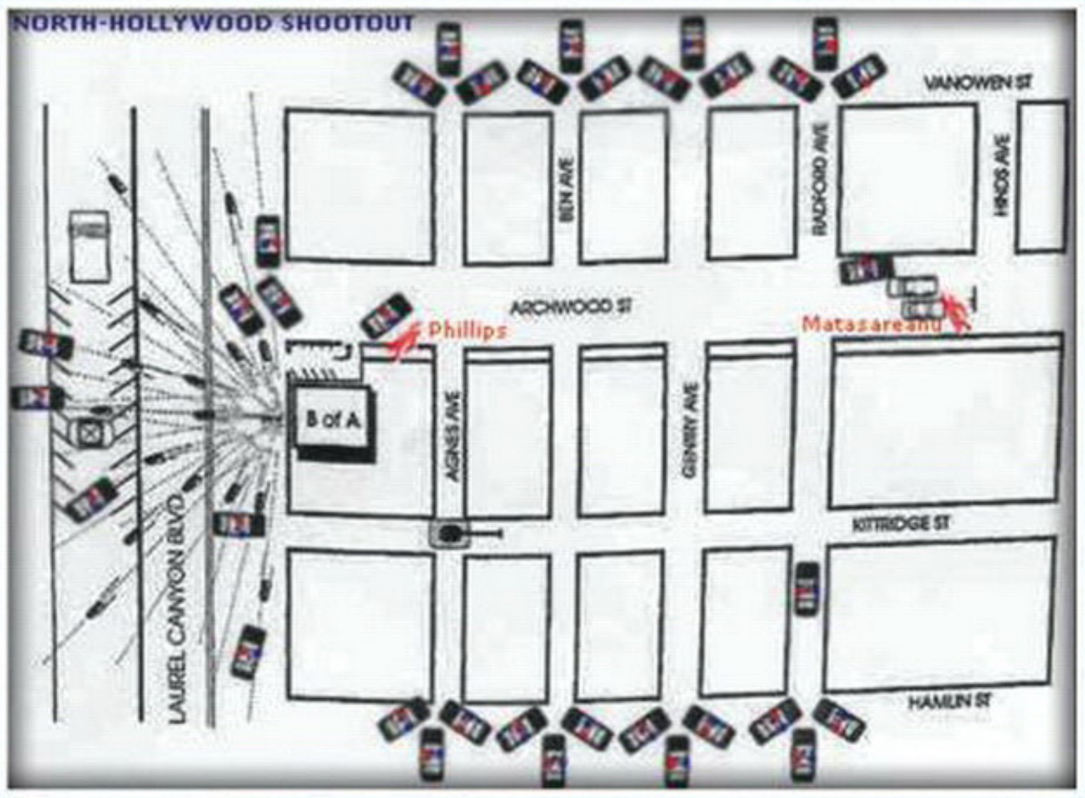
Если происшествие в Майами напоминает скорее эпизод из старого полицейского сериала, то перестрелка в Северном Голливуде — самая настоящая сцена из современного боевика. Всего за 44 минуты двое преступников сумели навсегда вписать свои имена в криминальную историю.

Лари Филипс и Эмиль Матасариану познакомились в далеком 1989 году в городке Венис, штат Калифорния. Оба в то время посещали один и тот же тренажерный зал. Вскоре парни обнаружили, что общего у них больше, чем кажется на первый взгляд: оба безработные, имели серьезные проблемы с деньгами и не были обременены какими-либо моральными принципами. Через некоторое время Филипс предложил другу организовать банду, чтобы навсегда решить денежную проблему. Сам он, разумеется, стал лидером и мозгом команды, в то время как Матасариану был типичным вышибалой с весом в 130 кг. Боевое крещение преступники получили в 1993 году, напав на машину инкассации в городе Литлтон. Преступление спланировали бестолково, и из всей планируемой суммы грабителям удалось унести лишь четверть. После подобного провала напарники решили ненадолго залечь на дно.

Следующая неудача настигла Филипса и Матасариану всего через шесть месяцев. 29 октября 1993 года оба были задержаны полицией за превышение скорости. При обыске в машине бандитов был обнаружен целый арсенал — две полуавтоматические винтовки, два пистолета, более 1600 патронов калибра 7,62×39 мм, более 1200 патронов калибра 9 мм, две рации, два бронежилета и более десятка дымовых гранат. Разрешения на это все, разумеется, не было. Оба получили три с половиной месяца тюрьмы и еще три года условно.

Отсидев срок, напарники, недолго думая, приобрели тот же арсенал и несколько масок, после чего совершили два дерзких ограбления подряд с общим кушем в три миллиона долларов. После этого их замечают СМИ.

Утром 28 февраля 1997 года Лари Филипс и Эмиль Матасариану подъехали к отделению «Банка Америки» в Северном Голливуде. В кузове их машины были автоматы Norinco Type 56, HK91 и AR-15 с модифицированными барабанными магазинами, два пистолета Beretta 92 и около 3300 патронов. Под одеждой — самодельная кевларовая броня, а в крови — фенобарбитал. В банк оба вошли в 9:17, вскоре после открытия, и сразу же установили таймер своих часов на 8 минут (именно столько, по их подсчетам, требовалось полиции, чтобы среагировать на вызов). Но неудача будто бы шла за ними по пятам: при входе в банк их заметили проезжавшие рядом офицеры полиции, которые тут же вызвали подкрепление. К тому же преступники не учли один факт: за несколько дней до ограбления в банке изменили время доставки денег, из-за чего вместо предполагаемых 750 тысяч долларов удалось вынести всего 300 тысяч. На выходе грабителей уже ждало несколько десятков полицейских, полностью оцепивших район (изначально предполагалось, что на место успеют прибыть всего две машины). Филипс и Матасариану сразу открывают по ним ураганный огонь. Первые пули попадают в проходящую неподалеку супружескую пару. Гражданские получают серьезные, но не смертельные ранения. Полицейские сразу же понимают, что они в невыгодном положении: пули в автоматах преступников бронебойные и насквозь прошивают корпуса машин, так что прятаться за ними становится затруднительно. В то время как в стандартную экипировку полиции входят лишь пистолеты и ружья. Преступники, напомним, находятся на приличном расстоянии от офицеров и одеты в кевлар, так что нанести им хоть какой-то урон не получается. На место вызывают спецназ.



ПРИМЕРНАЯ СХЕМА СОБЫТИЙ. КРАСНЫЕ ОТМЕТКИ – МЕСТА ГИБЕЛИ ПРЕСТУПНИКОВ.

Через несколько минут после начала перестрелки Матасариану садится в свой автомобиль и просит Филипса сделать то же самое. Тот не слушает напарника, достает из багажника дополнительные магазины и продолжает вести огонь. Матасариану вынужден к нему присоединиться. Всего за несколько минут им удается ранить около десятка полицейских, а самим при этом не получить ни царапины. Прибывший на место спецназ на бронированном грузовике прорывается в эпицентр бойни и эвакуирует раненых офицеров.

Сообразив, что против спецназа с серьезными пушками они не выстоят, Филипс и Матасариану решают перегруппироваться и занять новую позицию для стрельбы на автостоянке. Однако по неясной причине Филипс отдаляется от напарника и начинает движение в сторону жилых кварталов, не прекращая вести огонь. Матасариану, не желая подставляться, садится в маши-

ЛАРИ ФИЛИПС (СЛЕВА) И ЭМИЛЬ МАТАСАРИАНУ (СПРАВА).

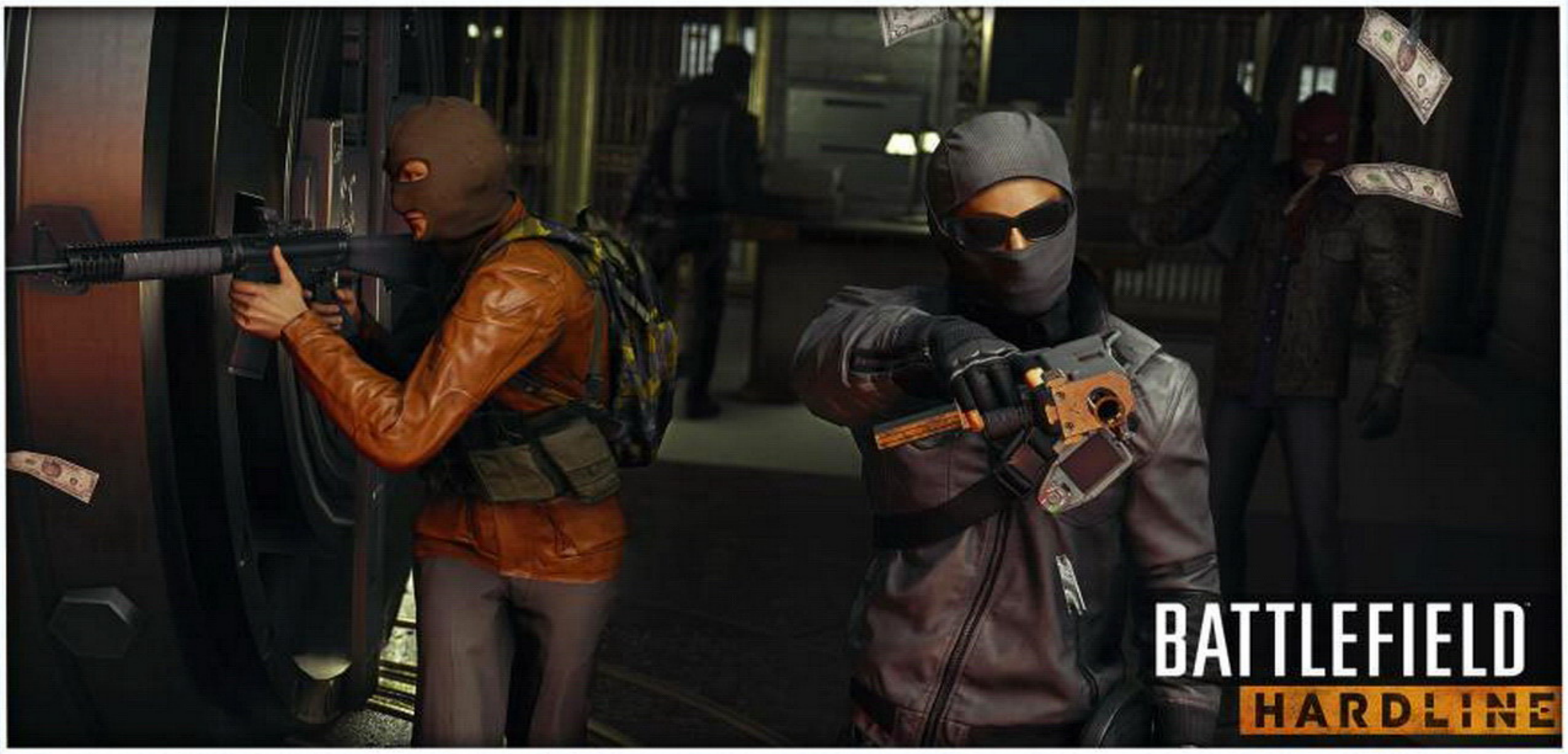
РЕКОНСТРУКЦИЯ ВНЕШНЕГО ВИДА ПОДОЗРЕВАЕМЫХ В МУЗЕЕ ПОЛИЦИИ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА.

ОРУЖИЕ ЛАРИ ФИЛИПСА — NORINCO TYPE 56 S-1 (КИТАЙСКАЯ ВЕРСИЯ АК) С МОДИФИЦИРОВАННЫМ МАГАЗИНОМ И БРОНЕБОЙНЫМИ ПАТРОНАМИ.

ну и пытается скрыться. Полицейские довольно быстро простреливают ему все шины, и побег срывается. Филипс тем временем продолжает стрелять в полицейских. На 15-м патроне его автомат дает осечку и заклинивает. Починить оружие преступник не может из-за ранения руки, полученного чуть ранее, а потому достает пистолет и безуспешно делает несколько выстрелов. Подавленный преступник понимает, что выхода больше нет, показывает стражам порядка «средний палец» и стреляет себе в висок. На часах — 9:53.

В 9:56 Матасариану пытается пересесть из своей поврежденной машины в пикап, стоящий неподалеку, но не находит в нем ключи. Из последних сил он отстреливается от полицейских и получает 17 ранений в обе ноги (выстрелы производились из-под машины). Не дождавшись скорой, умирает от потери крови в 11:11 утра.

К счастью, в перестрелке обошлось без жертв со стороны полиции и мирных жителей (не считая множества ранений). Инцидент выявил серьезные проблемы с экипировкой сил правопорядка: полиция была не готова противостоять сильной огневой мощи, даже несмотря на большой численный перевес. Пистолеты и дробовики просто не наносили урон на большом расстоянии, а стандартные бронежилеты оказались бессильны против бронебойных боеприпасов. После этого на вооружение полицейским поступает винтовка M16 (до этого использовалась исключительно спецназом), а двери служебных машин усиливаются бронированными вставками. ■



КАК ПЕРЕХОД К ГОРОДСКОМУ СЕТТИНГУ ПОВЛИЯЛ НА ИЗВЕСТНЫЕ СЕРИИ ИГР

ОГНИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

«Для шутера от первого лица смена сеттинга — не инновация. Нельзя вызвать свежие эмоции у публики, лениво перекинув действие в антураж мегаполиса или, скажем, на сто лет вперед, — нужна радикальная смена тематики», — заявил пару лет назад генеральный менеджер компании **DICE** Карл Магнус Троедссон, намекая на мнимую новизну блокбастера **Call of Duty: Black Ops 2** разработчиков **Treyarch**. Кроме явного подкола конкурентов, в этих словах заключен важный принцип, в соответствии с которым линейка **Battlefield** развивается всю свою историю: вместе с декорациями должны также видоизменяться механика и общее настроение игры. Все, скажем, помнят дилогию **Bad Company**, где комедийно-приключенческий сценарий в духе «Трех королей» О. Рассела дополнялся нетипичным для Battlefield мультиплеером и перетасованной за счет движка Frostbite колодой правил боя (надолго укрыться от пуль за стенкой уже не получалось, во время атаки бетон кусками крошился на плечи). Сегодня же фанаты серии горячо обсуждают **Hardline** — точнее, то, как изящно военный шутер мутировал в триллер с ограблениями банков, погонями и уличным философом KRS-One в саундтреке. «Игромания» вспоминает несколько случаев, когда переезд игры в городской антураж стал не просто формальностью, но по-настоящему занимательным моментом в истории серии.

ПО ГОРОДАМ И ВЕСЯМ

Четыре года назад с серией **Call of Juarez** случилась странная метаморфоза. Боевик про связки динамита и лассо, интерактивный коллаж из эпизодов лучших киновестернов, внезапно развился в нечто, одинаково напоминающее теледрамы про копов и те фильмы с Кевином Костнером, за роли в которых он получал «Золотую малину». Место действия в шутере с подзаголовком **The Cartel** не ограничивалось конкретным городом (в погоне за наркобароном герои постоянно срывались с места на место), примечателен тут сам факт того, что после вестерна авторы вдруг взялись творчески переосмыслять драмы об органах правопорядка; растерялись здесь, кажется, и сами разработчики, сделав в итоге полупародийный триллер с комической игрой актеров (особенно репликами выделялись мексиканцы), бутафорским оружием и странным окружением. Мало где экранный Лос-Анджелес выглядит столь же непривлекательно — и это притом, что Дикий Запад **Techland** моделируют лучше всех в индустрии, не считая **Rockstar Games**.

Зеркально иначе все вышло с **Alone in the Dark**, древнейшей хоррор-серией, перезапуск которой в 2008 году счастливым образом вписался во все тогдашние тренды компьютерных игр — от помешательства разработчиков

ОТДЕЛЬНО В СЛУЧАЕ С THE CARTEL СМУЩАЛО ТО, ЧТО ДАЖЕ В СОВРЕМЕННОМ АНТУРАЖЕ ИГРА МЕСТАМИ ПРИТВОРЯЛАСЬ ВЕСТЕРНОМ. НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО УЖЕ К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ СЕРИИ АВТОРЫ ПОЛНОСТЬЮ ВЕРНУЛИСЬ К ИЗЛЮБЛЕННОМУ ЖАНРУ.

БОЛЬШЕ ВСЕГО В ALONE IN THE DARK 2008 ГОДА ВПЕЧАТЛЯЛ ЗНАМЕНИТЫЙ ЭПИЗОД С РАССЫПАЮЩИМСЯ У ВАС НА ГЛАЗАХ ГОРОДОМ.

ЕЩЕ ПАРУ ЛЕТ НАЗАД ПРЕДСТАВИТЬ СЕБЕ ПОДОБНЫЙ ТИП РАЗВЛЕЧЕНИЙ В BATTLEFIELD БЫЛО НЕПРОСТО.

на физике до моды на виртуальный Нью-Йорк и открытый мир. Последнее оказалось в случае с игрой-перезапуском едва ли не самым важным: прошлые части серии были камерными (оригинал, к примеру, развивался в антураже викторианского особняка), здесь же авторы во всех топографических подробностях возвели Центральный парк и его окрестности, и, конечно, по законам жанра знаменитая часть Нью-Йорка стала в триллере главным действующим лицом — главнее даже, чем Люцифер и амнезийный герой-детектив Эдвард Карнби. Помимо скрытой в своих недрах зловещей тайны, парк предлагал небывалую для серии свободу действий: игрок мог исследовать километры местности, рассекая тьму за рулем автомобиля.

НОВЫЕ РАЙОНЫ — ДОМА, КАК КОРОБКИ

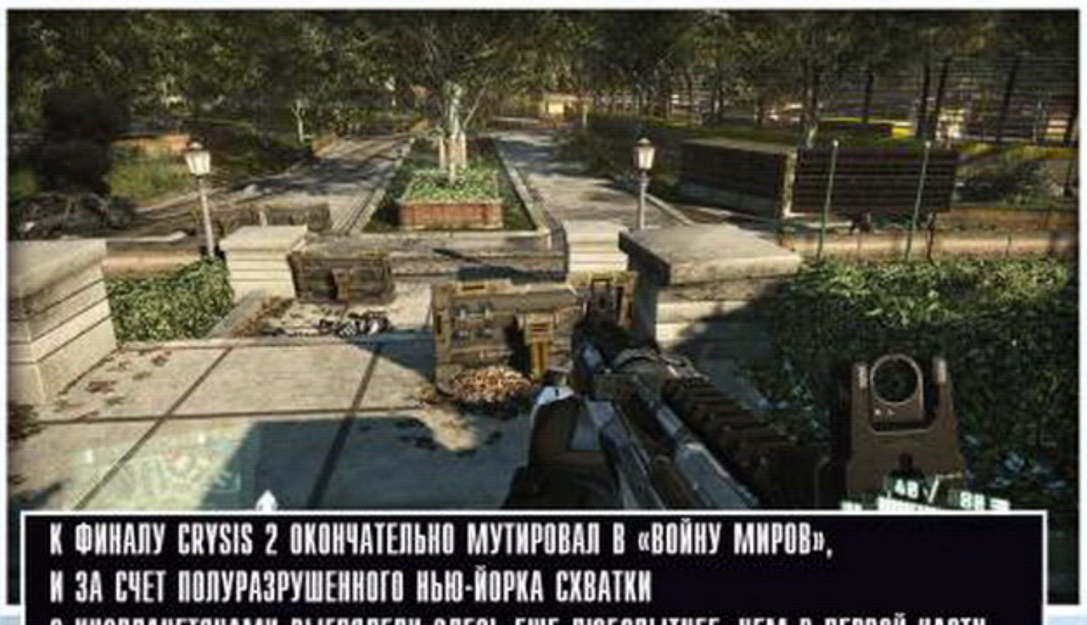
Еще более важную роль Нью-Йорк играл в **Crysis 2**. Переезд шутера **Crytek** из тропиков в смурной урбанистический сеттинг даже заново прописал в сознании публики затасканное выражение «каменные джунгли», которым авторы на презентациях гордо описывали суть сиквела. Выглядело все так: облаченный в нанокостюм мужчина с позывным Пророк саранчой носился по открытому городу, прыгая по небоскребам и охотясь на врагов — сначала на солдат, затем на крупных и свирепых, без пяти минут гербертуэллсовских тварей. Важной частью обновленной эстетики выступал Tactical Mode — особый режим костюма, позволявший считывать информацию об объектах окружающего мира. Однако куда практичнее и зрелищнее в sci-fi шутере оказались другие функции героя (вроде возможности видеть сквозь стены), с ними герой даже в мегаполисе оставался малоуязвимым хищником. Наконец, благодаря городскому сеттингу Crysis 2 предвосхитил моду на вертикальный геймплей, — до динамики, скажем, **Titanfall** игра явно не дотягивает, механика здесь не идеальная, но оторваться от нее все равно непросто.

С 2009 года **Batman: Arkham Asylum** пребывает в статусе эталона супергероики в играх: цепкий сценарий, монолитная механика, убедительный персонаж в центре истории. А главное — психиатрическая лечебница Аркхем в роли ключевой декорации, гениальный в плане атмосферы сеттинг, сообщающий к тому же правила всему остальному в игре (например, повествовательной структуре — прохождение напоминает экскурсию по мрачнейшим уголкам больницы). Впрочем, к сиквелу у авторов не было иного выхода, кроме как поместить супергероя в большой город, — если во вселенной Бэтмена и есть более опасное и узнаваемое публикой место, чем тюрьма для психопатов, то это весь Готэм-Сити. Плюс мегаполис в случае с **Arkham City** исполняет понятную практическую функцию: авторы **Rocksteady**, будучи фанатами соответствующих комиксов, утрамбовали в виртуальный Готэм какие-то немыслимые тонны контента, от второстепенных персонажей и скрытых мест до бонусов и мини-заданий. Про затяжные полеты на плаще и говорить как-то неловко — понятно, что в том числе ради них эту игру и придумали.

Говоря о том, как урбанистический сеттинг повлиял на известные серии игр, можно приводить примеры самого разного порядка, от **Resident Evil 2** с ее Ракун-Сити до **Rainbow Six: Vegas** с ее понятно каким городом. Однако смысл во всех случаях примерно один, и ничего нового после генерального менеджера DICE мы здесь не скажем: сами по себе декорации срабатывают редко, запоминается скорее общий контекст, включая сценарий, механику и даже песни из саундтрека.

■■■

Эксперименты могут привести к абсолютному провалу (см. Call of Juarez: The Cartel), с другой стороны, увязнуть в самоповторах — не менее печальная история. Когда вслед за авторами Battlefield это окончательно усвоят другие студии, ежегодные хмурые шутеры, отличающиеся друг от друга по большому счету лишь местом и временем действия, закончатся, вероятно, навсегда. ■



К ФИНАЛУ CRYSIS 2 ОКОНЧАТЕЛЬНО МУТИРОВАЛ В «ВОЙНУ МИРОВ», И ЗА СЧЕТ ПОЛУРАЗРУШЕННОГО НЬЮ-ЙОРКА СХВАТКИ С ИНОПЛАНЕТЯНАМИ ВЫГЛЯДЕЛИ ЗДЕСЬ ЕЩЕ ЛЮБОПЫТНЕЕ, ЧЕМ В ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

В ЦЕНТРЕ BATMAN: ARKHAM CITY — ВСЕ ТА ЖЕ ПОНЯТНАЯ ЭКОСИСТЕМА (БЭТМЕН, РЯДОВЫЕ ВРАГИ, КЛЮЧЕВЫЕ ЗЛОДЕИ), НО ИЗ КАМЕРНЫХ ДЕКОРАЦИЙ ВЫРОСШАЯ ДО РАЗМЕРОВ МЕГАПОЛИСА.

ПАВЕЛ БАЖИН

КАК СЕРИЯ BATTLEFIELD ДОШЛА ДО КОПОВ И ГРАБИТЕЛЕЙ

РЕТРОСПЕКТИВА: БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА

Все большое начинается с малого, и эта история началась в начале девяностых годов, на юге Швеции, в одном из домов маленького провинциального городка Векше. Смеркалось. Пятеро студентов сидели в комнате и занимались необычным делом — придумывали название для конторы. Не то чтобы они всерьез собирались создать какую-то компанию. Просто в свободное время они писали компьютерные программы и были не прочь их кому-то продать. А продавать игры от лица пятерых подростков с трудновыговариваемыми скандинавскими именами, даже не закончивших университет, было несолидно. Так что нужно было название. Споры шли целую ночь. Наконец, усталость и желание поспать сделали спорщиков более сговорчивыми и они сошлись на названии **Digital Illusions Creative Entertainment**. Сокращенно — **DICE**.

ПОЛЕ БОЯ — РОССИЯ

Вопреки расхожему мнению, **Battlefield 1942** не появился из ниоткуда. Не было человека, который, проснувшись рано утром, вдруг подумал — надоела научная фантастика, надоели все эти **Doom** и **Quake**, а давайте-ка лучше сделаем крутой сетевой шутер про Вторую мировую, с танками и самолетами! Более того, эту формулу придумали даже не в студии DICE. Все началось значительно раньше.

В DICE выпустили несколько игр, а потом команда внезапно сообразила, что их хобби превратилось в неплохой бизнес. В 1994 году разработчики накопили достаточно денег, чтобы снять офис, и превратились в настоящую компанию. Выпускали симуляторы пинбола, разные аркады, затем перешли на гонки и выпустили успешный **Motorhead**. Время золотое, индустрия росла как на дрожжах, и к DICE начали поступать серьезные заказы. В стремлении расширить бизнес контора прикупила пару мелких студий. Заслуги первой из них, **Sandbox Studios**, история не сохранила. Зато вторая сделка стала воистину судьбоносной.

DICE пошли навстречу такой же группе шведских студентов из студии **Refraction Games**. Вот только в отличие от DICE их мало волновали симуляторы пинбола. Непосредственно перед покупкой они доделывали свой самый грандиозный проект — шутер **Codename Eagle**, эпичную историю про альтернативную стимпанковскую Россию двадцатых годов. В мире игры Октябрьской революции никогда не происходило, власть захватил безумный генерал, Россия вела войну с Европой, а беглый принц

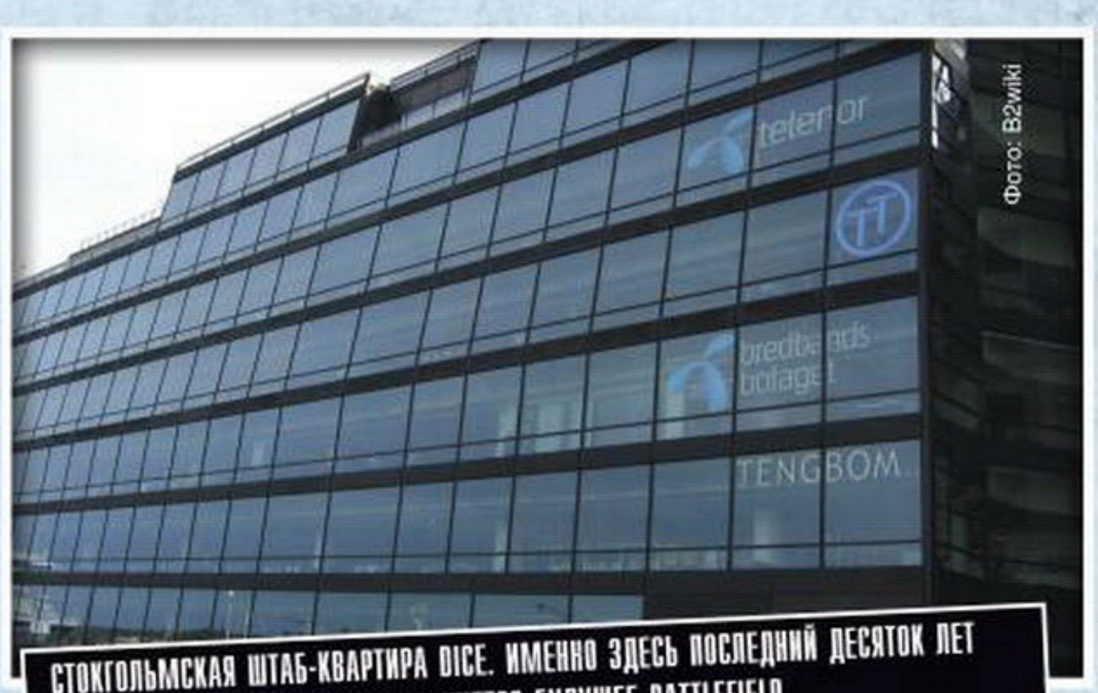
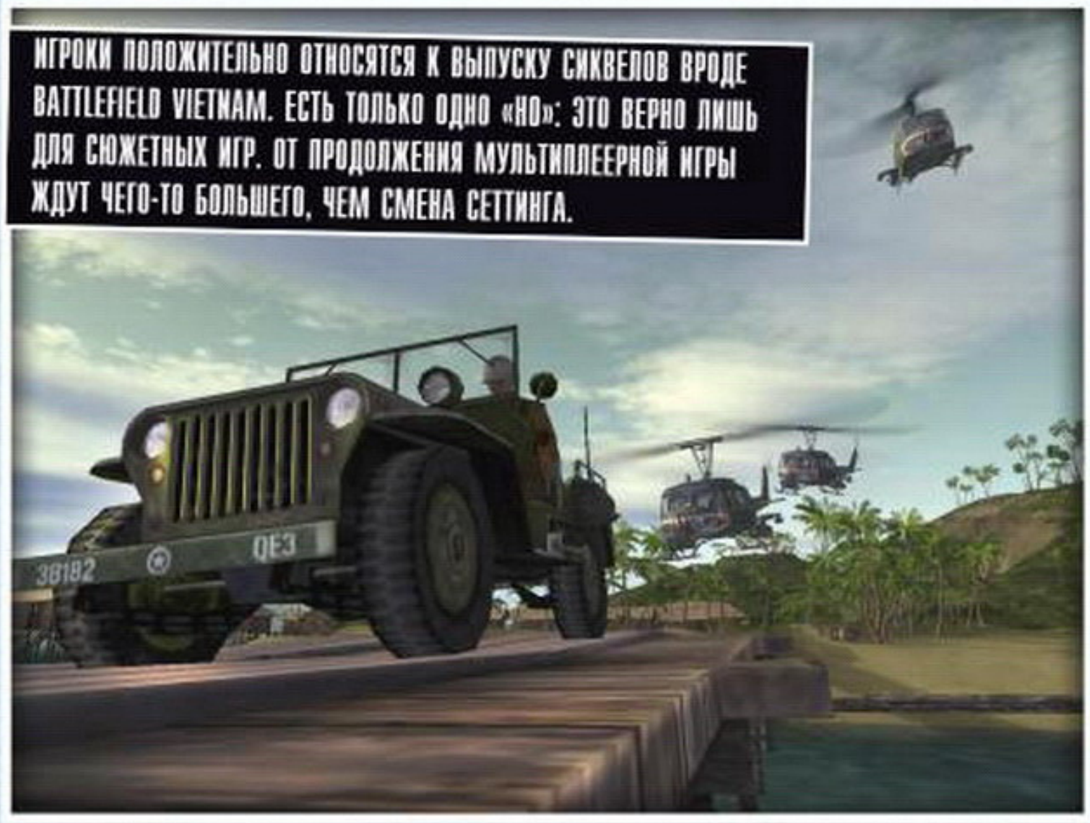


Фото: B2wiki

СТОКГОЛЬМСКАЯ ШТАБ-КВАРТИРА DICE. ИМЕННО ЗДЕСЬ ПОСЛЕДНИЙ ДЕСЯТОК ЛЕТ В ГОРНИЛЕ ПРОГРАММНОГО КОДА КУЕТСЯ БУДУЩЕЕ BATTLEFIELD.

СЕГОДНЯ ГРАФИКА CODENAME EAGLE ВЫГЛЯДИТ НЕПРЕЗЕНТАБЕЛЬНО, НО ФАНАТЫ СДЕЛАЛИ МОД CODENAME EAGLE: LEGENDS, ДОБАВЛЯЮЩИЙ В BATTLEFIELD 2 КАРТЫ, ТЕХНИКУ И ОРУЖИЕ ЗНАМЕНИТОГО ПРЕДКА.

ДЕНЬГИ DICE ПОЗВОЛИЛИ РАЗВЕРНУТЬСЯ ПО ПОЛНОЙ ПРОГРАММЕ: В BATTLEFIELD 1942 БЫЛО СОВЕРШЕННО УМОПОМРАЧИТЕЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО КОНТЕНТА. А С АДДОНАМИ ЕГО СТАЛО ЕЩЕ БОЛЬШЕ. КОМУ РЕАКТИВНЫХ САМОЛЕТОВ ОТСЫПАТЬ?



ИГРОКИ ПОЛОЖИТЕЛЬНО ОТНОСЯТСЯ К ВЫПУСКУ СИКВЕЛОВ ВРОДЕ BATTLEFIELD VIETNAM. ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДНО «НО»: ЭТО ВЕРНО ЛИШЬ ДЛЯ СЮЖЕТНЫХ ИГР. ОТ ПРОДОЛЖЕНИЯ МУЛЬТИПЛЕЕРНОЙ ИГРЫ ЖДУТ ЧЕГО-ТО БОЛЬШЕГО, ЧЕМ СМЕНА СЕТТИНГА.

в роли суперагента пытался вернуть трон принцессе Анастасии.

Словом, привет, клюква, однако самое интересное ждало игроков в режиме мультиплеера. Фирменный движок Refractor 1 поддерживал гигантские (по тем временам) карты, где можно устроить полномасштабные сражения с участием техники. Там были цеппелины, автожиры, бомбардировщики и истребители. Огнеметные танки, мотоциклы с колясками, броневики и грузовики. Авианосцы, крейсера и катера. И, конечно же, пехота.

Codename Eagle в итоге продалась тиражом всего в 20 тысяч копий, но совершила революцию в жанре сетевых шутеров. Если говорить кратко, это был Battlefield, тот самый, который мы знаем сегодня. В сетевых поединках лихой водитель броневика после прыжка со скалы сталкивался с самолетом. Танк успевал выстрелом сбить пикирующий на него бомбардировщик — то самое безумие, ради которого играют в Battlefield.

В DICE сразу поняли, какое богатство попало им в руки. Взяв на вооружение движок Refractor 1 и отрядив в помощь разработчикам Codename Eagle команду специалистов, они начали создавать легенду…

ОГОНЬ ПО ФАШИСТАМ!

Вся индустрия сочла Battlefield 1942 откровением, и лишь фанаты Codename Eagle понимали, что новая игра — чуть ли не ремейк своего предшественника, разве что сеттинг сменился. Тот же движок, та же формула геймплея. Даже нарочито сложное управление летательными аппаратами, хорошо знакомое и нынешним поклонникам серии, позаимствовали именно оттуда. Впрочем, знакомые с Codename Eagle бегали по просторам Battlefield 1942 с выпученными глазами не хуже остальных. Это был уже не студенческий проект, а игра высшего класса.

Battlefield 1942 привнес пару, казалось бы, не слишком серьезных инноваций — контрольные точки и разделение пехоты на классы. Если раньше все сражались индивидуально, то теперь в геймплее появилась командная работа, причем без всякого принуждения, — сама логика сражения подстегивала игроков к совместным действиям. Хочешь иметь рядом поддержку? Лечи павших бойцов. Хочешь взять точку? Помоги группе захвата.

Хотелось бы написать, что успех был феноменальный… Но только с точки зрения влияния на игровую индустрию и неокрепшие умы доисторических игроков. С коммерческой точки зрения 2,5 млн проданных копий можно считать очень удачным, но далеко не феноменальным проектом. До таких хитов, как Need for Speed, собиравших миллионов по десять за круг, было далеко. Что и понятно: сетевая игра в 2002 году собрала небольшую аудиторию.

Но для DICE это все-таки успех. К 2,5 млн копий основной игры вскоре добавилось более 600 тысяч копий дополнения **Battlefield 1942: The Road to Rome**, затем еще полмиллиона копий **Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII**, а затем все вышеназванное продали еще раз тиражом в 400 тысяч копий под видом итогового издания. Похоже, что разработчикам игра представилась этаким станком, печатающим деньги.

Если до Battlefield ассортимент студии был довольно широким — от гонок до игр по мультфильму «Шрек», — то за всю последующую историю они выпустили всего одну игру не про войну. Называлась она **Mirror's Edge**. Формально была еще крайне неудачная перезагрузка **Medal of Honor**, но она не в счет, так как участие DICE в ее создании было крайне ограниченным.

ВЬЕТНАМСКИЙ СИНДРОМ

DICE уже предвкушала, как сделает новый Battlefield на обновленном движке Refractor и снова займется дополнениями. Вот только работать над проектом слишком долго, и, чтобы игроки не простаивали без дела, было решено занять игроков аддоном к BF 1942.

Игра получила название **Battlefield Vietnam** и до сих пор считается одним из худших представителей серии. По сравнению с предшественником продажи упали почти вдвое, а дополнения к игре не выпускались вовсе. Воспользовавшись случаем, студия обкатала на BF Vietnam новую фишку, ассиметричный баланс сторон: американцы получили мощную технику, а корейцы — сильную пехоту с противотанковыми и зенитными средствами. Вероятно, эксперимент признали неудачным, потому что во всех последующих играх студия придерживалась более-менее симметричного баланса.

Именно тогда, в 2004 году, в жизни DICE произошли крупные изменения. Издательство **Electronic Arts** и раньше жестко кон-

В АДДОНЕ BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY ДОВОЛЬНО ЧАСТО ВСТРЕЧАЛОСЬ ЧИСЛО 2142 — ТО В НАЗВАНИИ ТЕХНИКИ, ТО В САМОЙ ИГРЕ ГДЕ-ТО МЕЛЬКНЕТ. ТАЙНУ ТАК И НЕ РАСКРЫЛИ ДО СИХ ПОР, И ЧТО ХОТЕЛИ СКАЗАТЬ ЭТИМ РАЗРАБОТЧИКИ — НЕПОНЯТНО.

НЕСМОТРЯ НА ВСЕ НЕДОСТАТКИ, МНОГИЕ ВСПОМИНАЮТ О BATTLEFIELD 2142 С ТЕПЛОТОЙ И НОСТАЛЬГИЕЙ И БЫЛИ БЫ НЕ ПРОЧЬ, ЕСЛИ СЕРИЯ СНОВА ВЕРНУЛАСЬ К ФАНТАСТИЧЕСКОМУ СЕТТИНГУ. КТО ЗНАЕТ, КТО ЗНАЕТ...

В BAD COMPANY 2 АМЕРИКАНЦЫ СНОВА НАЧАЛИ ФАНТАЗИРОВАТЬ НА ТЕМУ ВСТРЕЧИ АМЕРИКАНСКИХ МОРПЕХОВ С ПЛОХИМИ РУССКИМИ. НО ДО КЛЮКВЫ, ВЫДАВАЕМОЙ АВТОРАМИ CALL OF DUTY, ИМ БЫЛО ДАЛЕКО, ТАК ЧТО ТЕМА НЕ ПОШЛА.

тролировало работу студии, а теперь решило взять разработчиков на еще более короткий поводок. С одобрения совета директоров DICE «электроники» начали активно скупать акции и вскоре уже владели контрольным пакетом по смехотворной цене в $23 млн. Чтобы полностью выкупить студию с рынка и превратить ее в собственное подразделение, уйдет еще полтора года. Но уже тогда, в 2004 году, EA превратилась в нового хозяина шведской студии, а ее основатели, вчерашние студенты, стали богатыми людьми и занялись своими делами.

Команда серьезно расширилась, а основной состав DICE из Гетеборга перевезли в Стокгольм, где работала команда бывшей студии Refraction Games. Ирония судьбы: DICE, купившая Refraction Games, теперь сама работала в помещении их бывшего офиса — и над проектом, выросшим из их Codename Eagle.

Поневоле задашься вопросом, а какова вообще роль DICE в развитии Battlefield? Ведь изначально студию знали только по аркадным играм. Конечно, не стоит говорить, что DICE с помощью денег примазалась к успеху талантливой команды, ее вклад в BF 1942 очевиден. Тем не менее очень похоже, что главными идеологами игры долгое время оставались выходцы из Refraction Games, а команда DICE помогала им квалифицированными сотрудниками, деньгами и связями с издательствами.

ПОЛЕ БОЯ НОМЕР ДВА

Начало двухтысячных стало золотым временем для разработчиков. Игры простые, конкуренции почти никакой, мощность компьютеров растет. Делай один и тот же проект с новой графикой раз в год-два, вот и все. **Battlefield 2** превратился в символ той эпохи. К потрясающей графике прилагался ультрамодный сеттинг современных войн.

BF2 решил сделать еще один шаг навстречу командной игре, добавив режим командира: теперь исход битвы зависел от успехов игрока, координирующего действия всех бойцов, а захват точек начал приносить вполне реальные бонусы в виде дополнительных ресурсов, попадающих в распоряжение командира, — тот мог помочь команде сбросом боеприпасов, транспорта, разведкой и прочим. Захватили точку с батареей гаубиц? Теперь ваш командир может запросить артудар. Захватили радар? Это поможет при разведке.

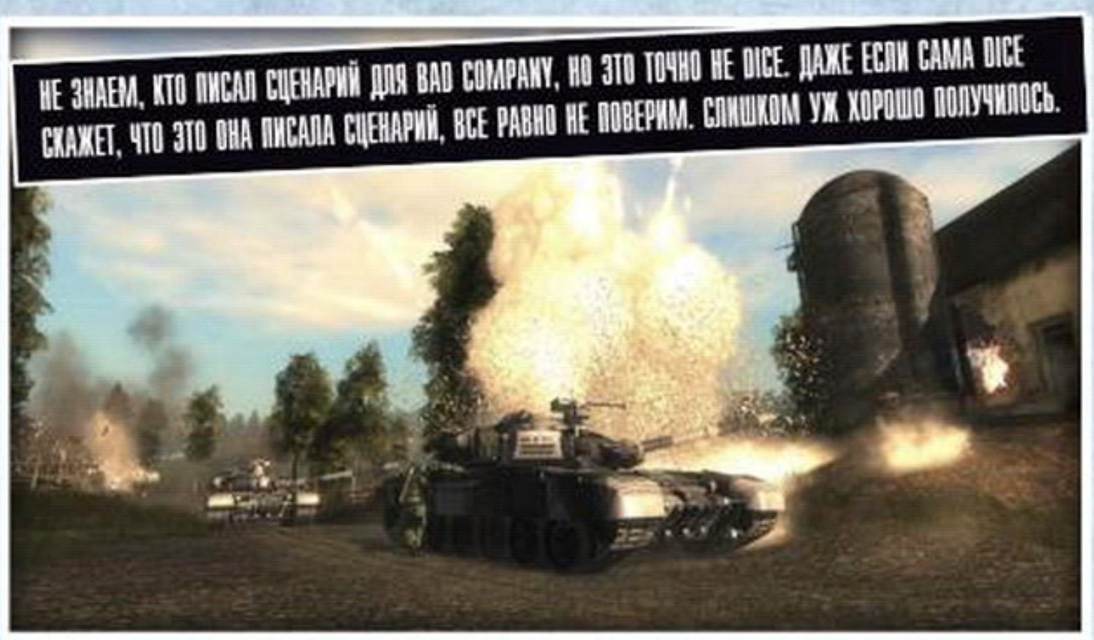
Если раньше организация командной работы происходила стихийно, то теперь все было завязано на умения одного человека. Слаженные команды с хорошим командиром получили слишком большое преимущество. В киберспорте это хорошо, зато в обычных, казуальных перестрелках может раздражать. Многие предпочитают играть без оглядки на союзников.

За первый год продаж BF2 разошелся тиражом порядка 2,5 млн копий, включая сборники и переиздания игры. А если добавить консольную версию (сильно отличавшуюся от PC-игры), то результат перевалит за 4 млн, плюс аддоны, разошедшиеся тиражом более миллиона. А затем… Затем повторилась история с Battlefield Vietnam. Разработчики решили по-быстрому выпустить еще одну игру на точно тех же технологиях, только с другими картами и юнитами.

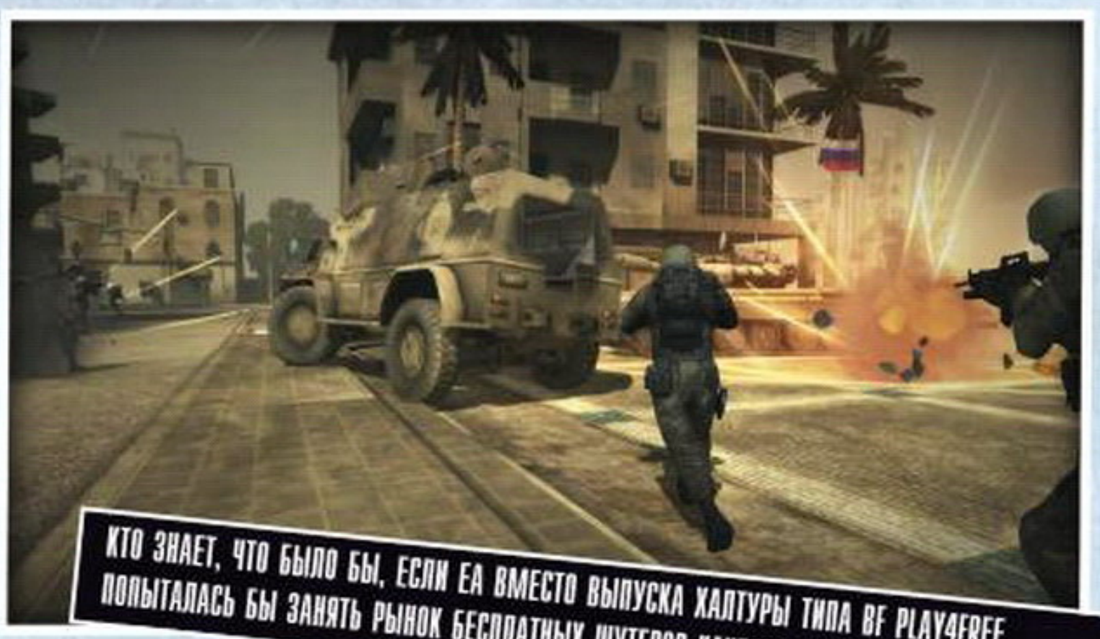
Точных данных нет, но, по слухам, падение продаж у **Battlefield 2142** было куда сильнее, чем в случае с Battlefield Vietnam. Большое количество багов и не думающая утихать популярность BF2 предопределила ему судьбу неудачного аддона. Примерно в это самое время EA отменила так и не анонсированную игру из серии BF для Xbox и PS2 — возможно, речь шла о консольной версии BF 2142. В любом случае это уже никого не интересовало. В индустрии начиналась новая эпоха, время PS3 и Xbox 360.

ОЧЕНЬ ПЛОХАЯ КОМПАНИЯ

Дальше началось время триумфа консолей. Консольные игроки платили кучу денег, только



НЕ ЗНАЕМ, КТО ПИСАЛ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ BAD COMPANY, НО ЭТО ТОЧНО НЕ DICE. ДАЖЕ ЕСЛИ САМА DICE СКАЖЕТ, ЧТО ЭТО ОНА ПИСАЛА СЦЕНАРИЙ, ВСЕ РАВНО НЕ ПОВЕРИМ. СЛИШКОМ УЖ ХОРОШО ПОЛУЧИЛОСЬ.



КТО ЗНАЕТ, ЧТО БЫЛО БЫ, ЕСЛИ EA ВМЕСТО ВЫПУСКА ХАЛТУРЫ ТИПА BF PLAY4FREE ПОПЫТАЛАСЬ БЫ ЗАНЯТЬ РЫНОК БЕСПЛАТНЫХ ШУТЕРОВ КАЧЕСТВЕННОЙ ИГРОЙ. НО НЕ СУДЬБА.

«ВЬЕТНАМСКИЙ СИНДРОМ» СТАЛ НАСТОЛЬКО ПРИВЫЧНЫМ, ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ СТАВКИ: ЕСЛИ BATTLEFIELD HARDLINE СТАНЕТ УСПЕШНЫМ, ЧЕРЕЗ ПАРУ ЛЕТ ПОЛУЧИМ ЕЩЕ ОДНУ ИГРУ ПРО ПОЛИЦЕЙСКИХ И ОНА ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРОВАЛИТСЯ!

вкусы у них были сильно специфические. Как правило, они не любили играть в онлайне, а игр без сюжетной кампании для них вообще не существовало. Так появился **Battlefield: Bad Company** — хороший шутер с забавными персонажами, интересным сюжетом и новым движком Frostbite, поддерживающим разрушаемое окружение. Фанаты были в восторге. Только не все, потому что Bad Company вышла только на консолях.

На фоне всеобщего энтузиазма в отношении консолей отношение крупных издателей к рынку игр на PC иначе как презрительным назвать было сложно. Многие еще помнят истерики по поводу пиратства, которые закатывали тогда разработчики. EA решила следовать моде и разделила серию на две отдельные ветви.

Специально для поклонников PC создали индейскую резервацию в виде линейки бесплатных онлайновых шутеров, поручив работу специально созданной под это дело **Easy Studios**. Их первая работа, **Battlefield Heroes**, не выстрелила. Решив, что проблема в мультяшном дизайне, год спустя Easy Studios выпустила **Battlefield Play4Free**, на этот раз в традиционном серьезном сеттинге. Игра была настолько провальной, что многие даже не стали тратить время на ее рецензирование. В EA наверняка развели руками и со словами «Ну мы тогда вообще не знаем, чего этим PC-игрокам надо!» объединили серию обратно, выпустив **Bad Company 2** и на консолях, и на PC. Bad Company разошлась тиражом около 3 млн копий — не слишком хороший результат с учетом сильно возросших затрат из-за наличия сюжетной кампании. Тираж Bad Company 2 в настоящий момент перевалил за 12 миллионов. Плохая компания PC-игроков оказалась не такой уж плохой.

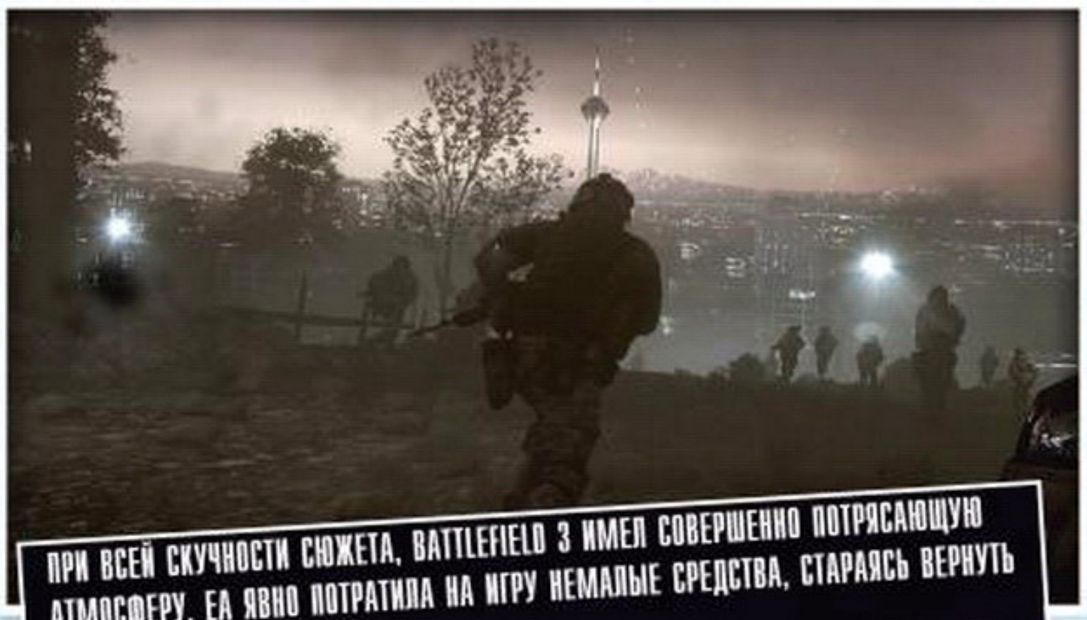
■■■

На этом наша экскурсия в прошлое серии Battlefield завершается, потому что начиная с **Battlefield 3** начинается хорошо знакомое нам всем настоящее. Перед выпуском очередного номерного представителя серии EA учла многие свои ошибки. Например, PC снова сделали приоритетной платформой. Все наработки по PC-версии должны были пригодиться для проекта под выходящие вскоре PS4 и Xbox One.

«Вьетнамский синдром» отлично сработал и в этот раз. Если Battlefield 3 разошелся за год тиражом в 15 млн копий, то **Battlefield 4** едва взял планку в 7 миллионов. И опять по тем же причинам: игры слишком похожи, а если за два года игры в BF3 он тебе смертельно надоел, вряд ли ты побежишь покупать то же самое, только с перламутровыми пуговицами. Да еще очередная попытка прекратить популярную среди игроков солоанархию, подстегнув их к командным действиям.

А еще EA сделала важный вывод. Насколько крута DICE в мультиплеерных баталиях, настолько же плоха она, когда дело доходит до одиночной кампании. При выпуске третьей части все как следует напряглись и смогли выдать сюжет, который хотя бы в рекламном ролике выглядел интересным. Четвертая часть все же вызывала вопросы. И дело даже не в том, что заход «бравые американские морпехи против всего мира» окончательно вышел из моды. Просто руки у команды были заточены совсем под другое.

Поэтому намерение кардинально сменить сеттинг и передать сюжетную часть в руки **Visceral Games** можно только приветствовать. Конечно, были у них и плохие дни, когда студия выпускала что-то типа **Army of Two: The Devil's Cartel**, но были и хорошие, такие как день выхода **Dead Space**. На момент написания статьи до релиза **Battlefield Hardline** остается две недели, так что вам, дорогие читатели, лучше нас уже известно, оправдались наши надежды или нет. Ну а история на этом не заканчивается. EA пообещала, что в Battlefield 5 нас снова ждет война. Которая, как известно, никогда не меняется, а значит — битва будет продолжаться. ■



ПРИ ВСЕЙ СКУЧНОСТИ СЮЖЕТА, BATTLEFIELD 3 ИМЕЛ СОВЕРШЕННО ПОТРЯСАЮЩУЮ АТМОСФЕРУ. EA ЯВНО ПОТРАТИЛА НА ИГРУ НЕМАЛЫЕ СРЕДСТВА, СТАРАЯСЬ ВЕРНУТЬ СЕРИЮ В МЕЙНСТРИМ.

В BATTLEFIELD 4 АМЕРИКАНЦЫ ИЗМЕНИЛИ РУССКИМ, ПРОВЕДЯ ТРЕТЬЮ МИРОВУЮ ВОЙНУ С КИТАЙЦАМИ. С КИТАЙЦАМИ! ОЧЕНЬ ОБИДНО. ОНИ ЧТО ЖЕ, ТЕПЕРЬ КИТАЙЦЕВ СЧИТАЮТ ОПАСНЕЕ НАС?

ЯН КУЗОВЛЕВ

THE ORDER 1886

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК
READY AT DAWN, SCE SANTA MONICA STUDIO
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PS4
САЙТ ИГРЫ
READYATDAWN.COM

НЕБО ЛОНДОНА

Так уж получилось, что в **The Order: 1886** я поиграл намного позже своих коллег. Нахватался лишнего, прочитал много истеричных и не очень колонок. Посмотрел, как западные сайты в унисон сливают игру: «Парни, вы видели? «Орден» пять из десяти, представляете, пять из десяти!»

Перед этим не обошлось без рассуждений о том, у кого длиннее и почему восемь часов не удовлетворяют так, как шестнадцать. Внезапно выяснилось, что хронометраж для видеоигры — первостепенное качество. Медиасреда взяла и поймала меня в лавину. Вот оно, громкое событие, и тебе ничего не остается, как запрыгнуть на локомотив и придумывать шутки вместе со всеми. Ставить к трейлеру игры припев «я плачу и плачу» группы «Ленинград», старательно рисовать картинку о Pre-order 3999 и долго обсуждать игру в редакции.

К тому моменту, когда номер журнала с этим текстом отправится в продажу, почти каждый успеет составить свое мнение о The Order: 1886. Отношение к игре наверняка будет предвзятым, да и не может быть иначе: громкий эксклюзив Sony не оправдал чьих-то ожиданий. Хотели одну игру — получили другую. Кому-то расскажут друзья, другой пройдет ее на YouTube, еще один плачет и платит — и теперь из первых рук знает за что. И наверняка все уже мысленно поставили в уме тот балл, который игра заслуживает.

Во многом это история несбывшихся надежд. С первых анонсов можно было нафантазировать себе что угодно — ролевой проект в стимпанковской эстетике или шутер в открытом мире. Воображение рисует безумные и романтичные картины. The Order: 1886 выглядела как будущее — внимание к мелочам, почти киношная картинка. Смелая попытка прыгнуть выше головы и осилить невозможное. Расширить горизонт.

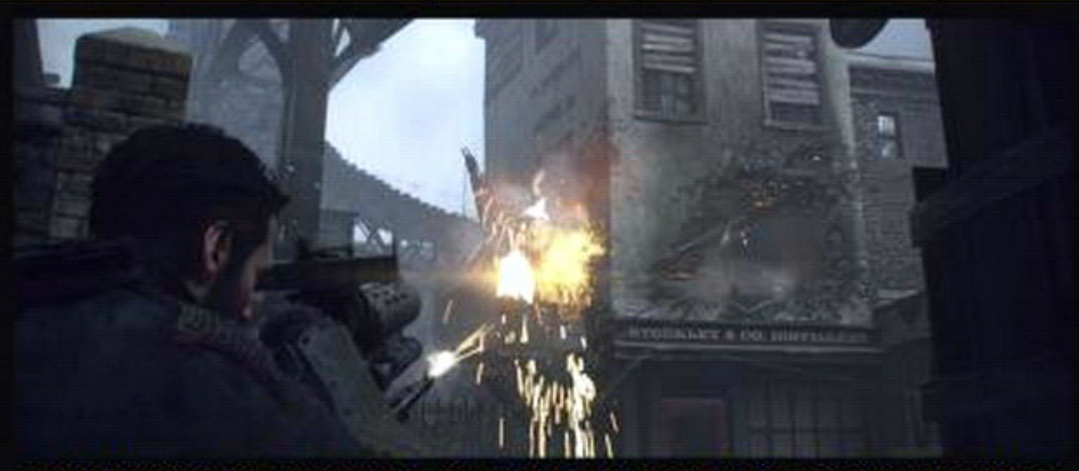
Стать бессмертными, в конце концов, как легенды о короле Артуре и рыцарях Круглого стола.

СКВОЗЬ ВРЕМЯ

1886 год, в Лондоне пасмурно. Серое небо заслонили британские цеппелины. Оцените иронию — в другом сценарии Лондон бомбят немцы в Первую мировую, а здесь Британия впереди планеты всей: технологические чудеса, беспроводная связь, электропушки, грязь и гробы на улицах.

В Вестминстерском дворце (это где Биг-Бен) заседает орден рыцарей Круглого стола. Задача перед почтенными мужами непростая: рыцари посвятили всю жизнь борьбе с оборотнями и прочей нечистью, но в не самых приятных районах города готовятся теракты и всякие серьезные движения. Мирная жизнь в Лондоне под угрозой — на заднем плане где-то снуют констебли. Среди них, кажется, сам сэр Артур Конан Дойл. В Уайтчепеле раньше положенного начал орудовать Джек Потрошитель. Заглавный герой, рыцарь Галахад, статный усатый мужчина при полном параде и с оружием, понуро решает проблемы с не менее изобретательной жестокостью — расстреливает людей и ловко орудует длинным кинжалом.

The Order: 1886, конечно, не об отсылках к Томасу Мэлори и «Смерти Артура», не про стимпанк, а о людях с пушками в руках — в основе игры те самые принципы, которые запомнились нам еще по **Gears of War**. Стреляй, пожалуйста, и не задавай лишних вопросов. Вон там еще какие-то уроды,



ТЕРМИТНАЯ ПУШКА СНАЧАЛА ОБДАЕТ ПРОТИВНИКА ПЫЛЬЮ, А ПОТОМ ВОСПЛАМЕНЯЕТ. ЧАЩЕ ВСЕГО ИЗ НЕЕ СТРЕЛЯЕТЕ НЕ ВЫ, А ВРАГ.

ОБОРОТНИ В ИГРЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ТОЛЬКО ПО ПРАЗДНИКАМ, ХОТЯ ПО НИМ ОСОБО И НЕ СКУЧАЕШЬ.

ПРИ ВЗГЛЯДЕ НА ПАНОРАМУ ЛОНДОНА ХОЧЕТСЯ ОБСЛЕДОВАТЬ КАЖДЫЙ ЗАКОУЛОК, НО ИГРА ВЕДЕТ ТЕБЯ ПО ЗАРАНЕЕ СРЕЖИССИРОВАННОМУ ПУТИ ПОЧТИ БЕЗ ОТВЕТВЛЕНИЙ.

СЛОЖНЕЕ ВСЕГО СПРАВЛЯТЬСЯ НЕ С ОБОРОТНЯМИ, А С ВРАГАМИ В БРОНЕ — ВЫСТРЕЛЫ В ГОЛОВУ ИХ НЕ БЕРУТ, ПРИХОДИТСЯ БРАТЬ ОГНЕМ КУДА ПОПАЛО.

РЫЦАРЬ ЛАФАЙЕТ РЕДКО ПЕЧАЛИТСЯ И В ОСНОВНОМ ШУТИТ — БЕЗ НЕГО ИГРА ПОТЕРЯЛА БЫ В ОЧАРОВАНИИ.

ну же, убей и их еще. Из-за укрытия не высовывайся, накормят свинцом так, что будешь корчиться от боли и лежать на лондонском мосту уткнувшись усами в грязь, — это предельно искренний заскриптованный линейный шутер без всяких хитростей.

При этом «Орден» — игра одной художественной задачи. Все эти электропушки гениального Николы Тесла, хмурые мужчины и оборотни, Лондон попали в историю только ради того, чтобы дизайнеры из **Ready at Dawn** сделали чертовски правдоподобное метро, до мельчайших подробностей проработали интерьер Вестминстерского дворца и повесили в воздух те пресловутые цеппелины (и даже позволили на одном из них полетать).

СКВОЗЬ ОБЪЕКТИВ

Цель работы Ready at Dawn — заставить игрока поверить в картинку The Order: 1886. Он должен захотеть все бросить и отправиться внутрь экрана. В обеспеченных районах Лондона рассматриваешь побитые временем вывески, пугаешься каждого шороха в тоннелях метро — даже самые скучные локации здесь интересно разглядывать хотя бы потому, что в их проработку вложены титанические усилия. Игра удивительно смотрится в статике, но в движении The Order впечатляет еще больше.

По словам руководителя студии Ру Вирасурии, они не делали игру, а снимали ее. Для него кинематографичность заключается не смене одной кат-сцены на другую, важно само ощущение, которое вызывает картинка.

Текстуры и полигоны очень важны, но еще значимей технологии, которые используют при съемке фильмов. Именно их и пытались имитировать в игре — The Order: 1886 «снят» на эмулированный объектив, а на картинку накладывается эффект хроматической аберрации. Освещение нарочито искусственное — в настоящей киносъемке для объемного света используют дым-машину, прием называется «задней подсветкой».

От этого, например, госпиталь в Уайтчепеле смотрится как настоящий, каждая плитка на полу, каждая черепичка на колонне, кажется, сделаны вручную. Сколы, грязь, пыль — ничто зацикленно не повторяется и не искажает эффект погружения. Оформление интерьеров, панорамные сцены — все это работает на создание целостной атмосферы. Солнечные блики играют на кафеле, свет преломляется, если попадает на стекло. Ходишь и поверить не можешь, что такое возможно. По эскизам и концепт-артам игры заметно, с какой дотошностью собирали коллажи из документальных фотографий (а потом пририсовывали к ним Галахада и цепеллины).

С другой стороны, в The Order: 1886 творятся странные вещи: по необъяснимой причине героев не видно в зеркалах, где-то слишком упрощены декорации. Квадратные кусты рядом с идеальной булыжной мостовой выглядят немного нелепо для игры такого калибра.

Есть и еще один ключевой момент: у кино и у игр разный язык и смысловые знаки, поэтому если, грубо говоря, обработать картинку фильтром, то это будет картинка с фильтром, не более. Нужно как-то совместить те вещи, которые определяют фильм и видеоигру, — и эта задача намного хитрее, чем просто приглушить цвета и сделать зернистое изображение. Без правильного контекста красивое изображение не имеет смысла. Это как рисовать шариковой ручкой фотореалистичные портреты — ну, красиво, а что я здесь еще забыл?

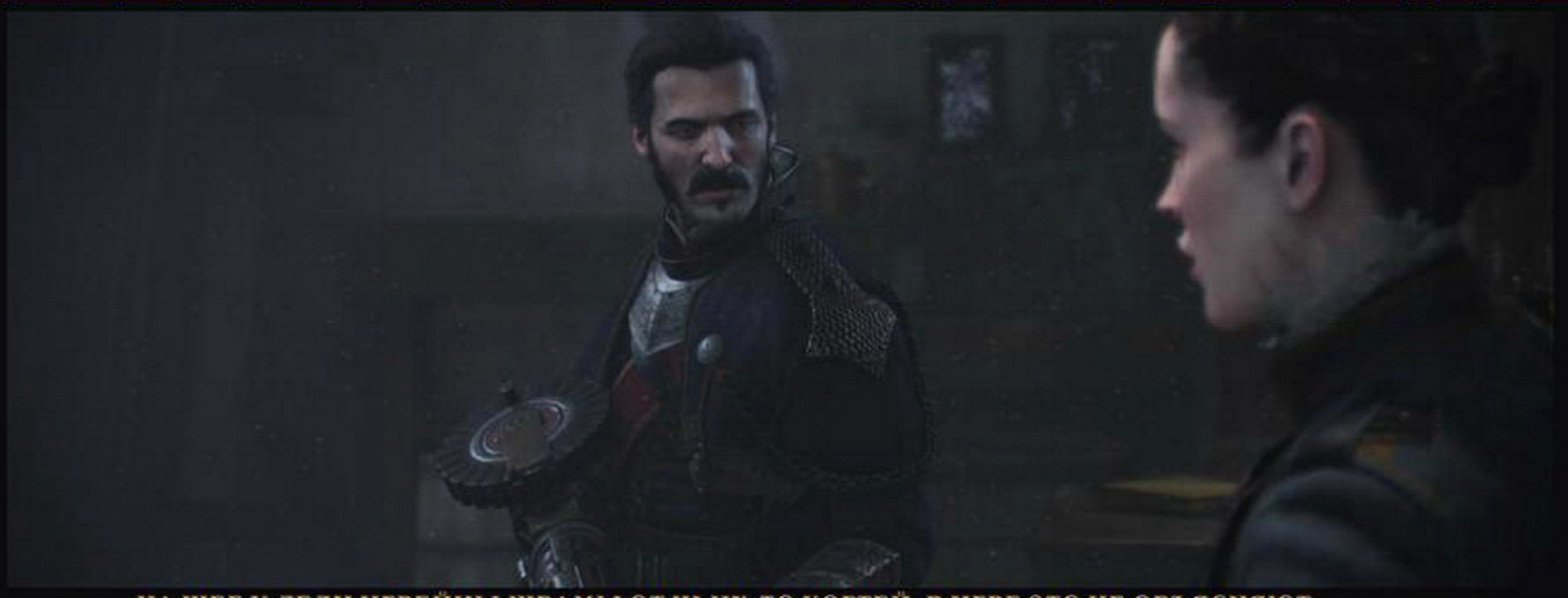
СКВОЗЬ СЦЕНУ

Ready at Dawn не одиноки в своем желании сделать кинематографичную игру. На стыке между кино и интерактивным опытом есть несколько важных примеров — **Uncharted**, **Metal Gear Solid: Ground Zeroes** и **Max Payne 3**, что отказался от комиксов в пользу постановочных роликов.

Если оценивать The Order: 1886 как кино, то лучше всего ответить на два вопроса: как «Орден» обращается с киноформатом и как постановочные сцены работают с геймплеем.

Игра не слишком охотно пользуется киноязыком: герои разговаривают, активно жестикулируют, но складывается впечатление, будто ты смотришь документальную ленту, где-то в стороне стоит оператор и по указанию режиссера снимает, как Галахада и его друзей обстреливают чумазые повстанцы. Тут нет никаких хитростей монтажа и, скажем так, слишком сложно найти те признаки, что отделяют кино от театра, — получается, будто спектакль сняли на камеру. Говорящие головы хмурятся и спорят друг с другом, куда-то стреляют, меняются только декорации. Пример, когда киноформат работает в играх, найти просто: Ground Zeroes соединял кат-сцены с геймплеем и «снимал» все единым дублем, без монтажа.

С другой стороны, мы не кино смотрим и не эстетствуем, поэтому важнее разобраться во втором — как кат-сцены вплетены в игру. Очень часто можно встретить такое мнение: в The Order: 1886 настолько плавно сделан переход от постановки к геймплею, что не всегда знаешь, когда закончился ролик и начинается действие. Это, конечно, лукавство, тебя постоянно отвлекают обязательными QTE-вставками. Нажми «X» здесь, нажми «O» там, смотри сценку заново, раз ты не успел правильно потрогать кнопки. Необходимость дергать геймпад по команде рассеивает магию.



НА ШЕЕ У ЛЕДИ ИГРЕЙНЫ ШРАМЫ ОТ ЧЬИХ-ТО КОГТЕЙ. В ИГРЕ ЭТО НЕ ОБЪЯСНЯЮТ, НО ЕСЛИ ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДИТЬ ЗА СЦЕНАРИЕМ, ТО ВОПРОСОВ ВОЗНИКНУТЬ НЕ ДОЛЖНО.

Вспомните, как это работало в **Another World**. Игра начинается со сцены, где главный герой, Лестер Чайкин, тонет в озере. До этого мы смотрим неинтерактивный ролик, и сообразить, что из озера нужно вынырнуть, получается не сразу. Тебе не подсказывают, не швыряют в лицо квадраты с треугольниками с требованием скорей их нажать. Ты проигрываешь не из-за нерасторопности, мол, не успел нажать условную комбинацию кнопок, а как раз потому, что до последнего момента думал, что смотришь ролик.

The Order: 1886 по счастливой случайности тоже начинается со сцены утопления, но в этой игре нас слишком упорно ведут за закованную в кандалы руку, да еще и периодически подсказывают — на экране всплывает лишняя информация.

Лучше всего об этом написали в пелевинском «Принце Госплана» про **Prince of Persia**: «Собственно говоря, чтобы добиться в игре успеха, надо забыть, что нажимаешь на кнопки, и стать этой фигуркой самому — только тогда у нее появится степень проворства, необходимая, чтобы фехтовать, проскакивать через щелкающие в узких каменных коридорах разрезалки пополам, перепрыгивать дыры в полу и бежать по срывающимся вниз плитам».

Забыть, что нажимаешь на кнопки, не получается сразу по нескольким причинам, которые кроются не только в интерактивных кат-сценах. Ты не можешь вжиться в роль Галахада потому, что не знаешь, как он будет себя вести в той или иной ситуации. У игрока то отнимают возможность бегать, запрещают ему стрелять из оружия. Это игра без точного набора правил — где-то отключают бег, тут ты несешь фонарь, будь добр. Где-то можно свободно стрелять, а потом внезапно отбирают оружие, суют в руки винтовку и не разрешают отклеиваться от стены — вот буквально, встал с ружьем и, пока всех не перестреляешь, даже и думать не смей менять позицию. Часть очарования тех же Max Payne 3 или Uncharted кроется не только в роликах, а в том, что игра дает почувствовать себя героем боевика и хотя бы что-то сделать самому.

СКВОЗЬ ПРИЦЕЛ

И тут мы подходим к главному — как The Order: 1886 играется и что хотели донести до игрока разработчики. В интервью сайту Eurogamer Ру Вирасурия рассказывал, как Uncharted повлиял на проект: «Мы хотим, чтобы игроку было интересно и весело, а в играх обычно недостаточно зрелищности. Иногда ты застреваешь на одном и том же моменте или все время занимаешься одинаковыми вещами. Они (**Naughty Dog**) придумали сразу несколько разных элементов и объединили их в цельный опыт. После того как ты прошел игру (Uncharted), возникает ощущение «Ух, вот это аттракцион!». Такое чувство нами и движет».

Выходит, Ру противоречит сам себе: геймплей здесь как раз про будничную стрельбу, что прерывается редкими, но тоже однообразными сегментами, в которых нужно куда-то скрытно пробраться или внимательно осмотреть комнату.

При этом нельзя сказать, что The Order — плохой экшен, игра просто не прыгает выше головы. Да, пушки стреляют, убедительно выглядят и звучат. Чаще всего в The Order перестрелки проходят только по одному сценарию. Все, что нужно делать, — это бесхитростно наводить на противника ружье и жать на спусковой крючок. Все остальное время полезно прятаться за ящиками, стенами — за чем угодно. В критические моменты можно выхватить пистолет и эффектно положить двух-трех человек в замедленной съемке. Изредка появляются снайперы, а на спрятавшегося Галахада во весь рост прут бронированные рыцари с дробовиками. Иногда рядом с ногами приземляется граната, лучше отбежать от нее подальше.

Маневрировать получается не слишком хорошо, локации либо тесные, либо перемещаться нет смысла, можно сидеть в одном месте и аккуратно отстреливаться от наседающих противников. Тактической свободы как таковой не дают: сарай слева, пара укрытий справа, вперед не соваться — убьют.

Совсем редко мы сталкиваемся с оборотнями, тогда концентрация ящиков в комнате, за которыми прячутся клыкастые, резко возрастает. От ловких монстров уворачиваешься кувырком, стреляешь в ответ, потом догоняешь и добиваешь ударом ножа.

Ближе к концу появляются сильно заскриптованные сцены вроде сражений в казематах, где дают самый настоящий выбор. Или отсиживаться в оружейной комнате без укрытий (тогда единственный выход заблокируют и начнут активно простреливать), или нервно бегать от одной колонны к другой (уже веселее и с судорожным поиском оружия). Настолько нервная и волнующая ситуация появляется, к сожалению, всего лишь за десять минут до развязки.

The Order раз за разом повторяет одну и ту же перестрелку, в то время как другие игры предлагают новые геймплейные элементы или развивают уже привычные правила. Лучший пример — **Metal Gear Solid 4**, которую любят обидно на-

ДАЖЕ В САМЫХ НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ СЦЕНАХ READY AT DAWN РАБОТАЮТ С ОСВЕЩЕНИЕМ ТАК, ЧТО ОСТАЛЬНЫЕ МОГУТ ТОЛЬКО ПОЗАВИДОВАТЬ.

В СТАТИКЕ THE ORDER: 1886 СМОТРИТСЯ НЕ ТАК ЗРЕЛИЩНО, И ЧАЩЕ ВСЕГО РАЗМЫТО. ОН ЖЕ «СНЯТ» НА КАМЕРУ, ПОМНИТЕ?

ПО ИДЕЕ В РЕЖИМЕ BLACKSIGHT МОЖНО КРАСИВО СБИВАТЬ ГРАНАТЫ НА ЛЕТУ, НО ОБ ЭТОМ КАК-ТО ЗАБЫВАЕШЬ.

В ВЕСТМИНСТЕР МЫ ВОЗВРАЩАЕМСЯ НЕСКОЛЬКО РАЗ, НО КАК СЛЕДУЕТ РАССМОТРЕТЬ ВСЕ ДЕТАЛИ ПОЛУЧАЕТСЯ ТОЛЬКО ОДНАЖДЫ.

ПОСЛЕ THE ORDER: 1886 ИСКРЕННЕ ХОЧЕТСЯ, ЧТОБЫ В ДРУГИХ ИГРАХ-БЛОКБАСТЕРАХ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ БЫЛО ХОТЯ БЫ НА УРОВНЕ.

зывать одним большим роликом. Мы пользуемся одним и тем же набором гаджетов в разных ситуациях: выслеживаем агента в городе, играем в прятки против спецотряда, неуютно ползем во время перестрелки наемников и повстанцев. Условия постоянно меняются, из-за этого игра не надоедает. Когда все сцены цитируют друг друга, а одна толпа оборотней совсем не отличается от другой, становится невыносимо скучно.

Еще в шутере важно, чтобы каждая отдельно взятая перестрелка воспринималась круто и свежо, для этого у игры должна быть интересная механика. Почти к каждому современному и не очень боевику можно сформировать в двух словах концепцию: для Titanfall это вертикальный геймплей и динамика «робот-пилот», для **Warhammer 40 000: Space Marine** — бесшовный переход от ближнего боя к стрельбе, в **Wolfenstein: The New Order** — постоянная нехватка здоровья, гибкая комбинация стелса и ураганных перестрелок... словом, та фишка, на которой потом будут завязаны разные игровые события.

В The Order: 1886 эту концепцию вычленить нельзя. Ты стреляешь из ружья, а потом ты немного стреляешь из пистолета в slo-mo и с автонаведением, а потом (сюрприз!) стреляешь из автомата.

Авторская идея лежит за гранью «пострелять». Намного важнее, когда действие аккуратно прерывается на кат-сцену и игрок не скучает. Сделать завораживающе красиво и менять декорации в игре приоритетнее веселой пальбы во все живое. Вот он, тот контекст, в котором нужно воспринимать художественное оформление игры.

Это не значит, что The Order: 1886 плохая и тоскливая игра. Например, в **Spec Ops: The Line** шутерная механика как раз передает идею: отстреливать врагов неприятно, это механическое и скучное действие. Намного интереснее контекст, обыгрывание «Сердца тьмы» и то, как со временем меняется реакция тех, кто держит в руках оружие, — даже краткие информативные фразы во время боя меняются на яростную ругань. В итоге мы получаем не игру, а мощный социальный комментарий, где почти все равно, как устроена механика.

В The Order: 1886 этого комментария нет. Оправдание тому, что как шутер «Орден» ничем особенным не выделяется, лежит за пределами повествования — и, как только это понимаешь, все сразу становится на свои места.

■■■

The Order: 1886 как раз должен быть простым и прямолинейным. Он не обязан понравиться всем — это как **Assassin's Creed**. Немыслимые в играх прежде вещи стали реальными, но с ходу сделать все правильно по разным причинам не получилось.

Более точный пример — Prince of Persia. Стоит ее показать не знакомому с играми человеку (с поправкой на время), и он серьезно удивится. Технология ротоскопии перевернула представление о видеоиграх за пределами снобской тусовки. Какой хронометраж? Какой геймплей? У нас тут живой человек внутри монитора!

По понятным причинам «Орден» вовсе не о Галахаде, а про художественную идею и виртуальный Лондон — статичное, почти музейное пространство, в которое несомненно веришь и хочешь попасть, но никак не сможешь потрогать.

Отличие в том, что об этой игре никогда не напишут повесть, а только в очередной раз пошутят. Давайте скрепя сердце пошутим и мы: **The Order: 7/10**. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
— НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
— НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
— НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
— ДА

ДОЖДАЛИСЬ?
АМБИЦИОЗНАЯ ИГРА С ЧУДЕСНЫМ ТЕХНИЧЕСКИМ И ХУДОЖЕСТВЕННЫМ ИСПОЛНЕНИЕМ, НО СОВЕРШЕННО НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 10
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

НЕОВИКТОРИАНСТВО КАК НОВОЕ КУЛЬТУРНОЕ ЯВЛЕНИЕ

РАССКАЗЫВАЕМ ПРО КЛЮЧЕВЫЕ ЖАНРОВЫЕ РАБОТЫ

В прошлом году авторы **The Order: 1886**, явно того не желая, всерьез озадачили часть публики следующим заявлением: «У нас не совсем стимпанк, скорее — неовикторианство». Дошло до того, что мудрые люди из интернета принялись восхищенно всем рассказывать, будто неовикторианство — некий дивный термин, выдуманный самими разработчиками, чтобы максимально точно описать содержание их игры. И, конечно, совсем мало кто понял, чем это самое неовикторианство так уж принципиально отличается от привычного и понятного всем стимпанка.

Сразу расскажем чем: стимпанк, эксплуатируя эстетику викторианского периода, делает акцент на удивительных (но, в отличие от киберпанка, не совсем фантастических) технологиях, в то время как неовикторианство заботит больше сама эпоха. Впрочем, это все настолько близкие определения, что под общую категорию их нередко подводят и профессионалы, вынуждая, понятное дело, громко возмущаться фанатов каждого из этих жанров.

Сегодня, рассмотрев ряд примеров, мы более подробно расскажем о сути неовикторианства, а также как писатели, режиссеры, авторы комиксов и создатели видеоигр экспериментируют в его пределах.

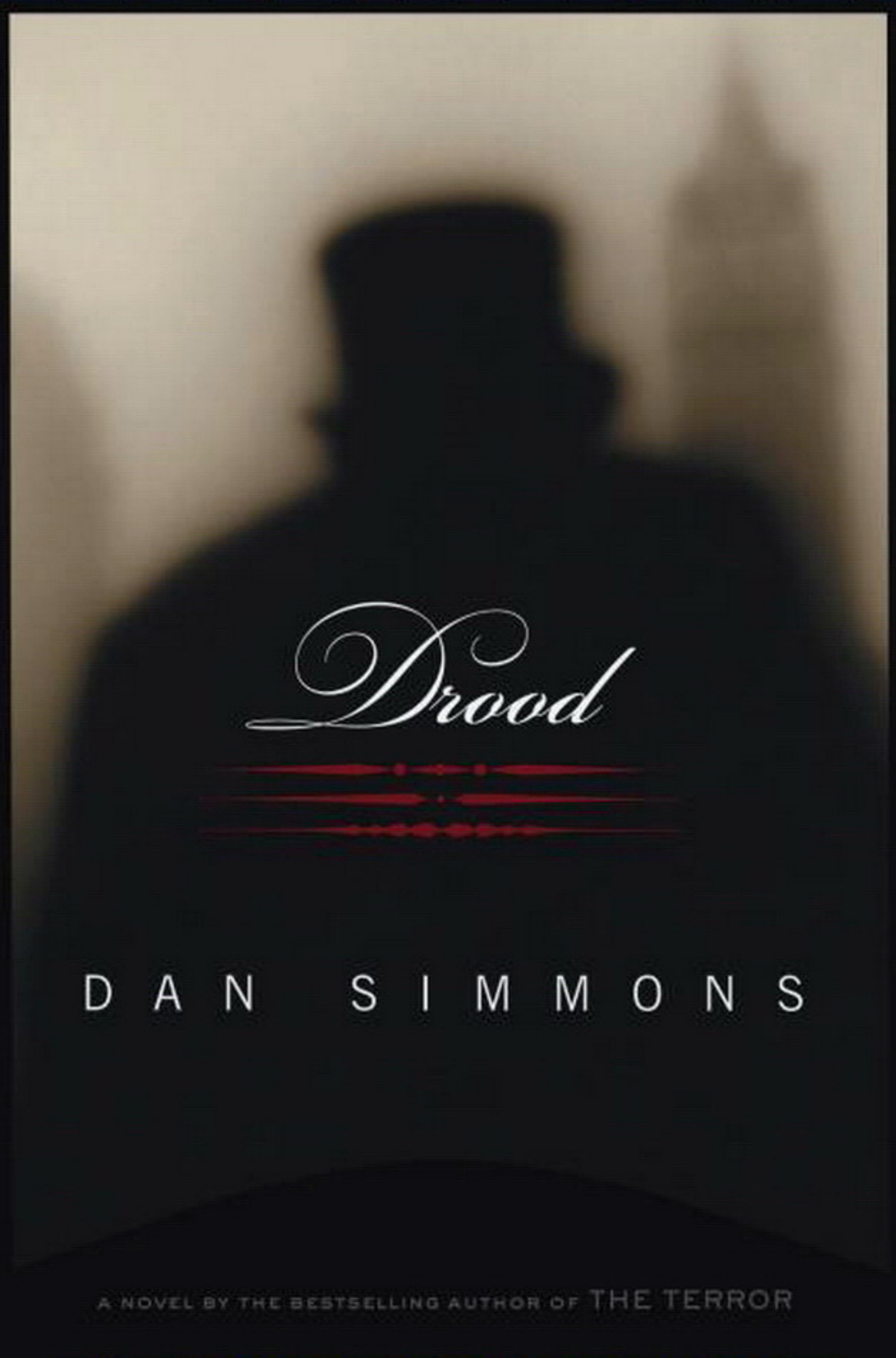
ЗА КОРОЛЕВУ, ЗА СТРАНУ

Если попытаться мысленно визуализировать для себя литературное понятие «неовикторианство», на ум может прийти иллюстрация из школьного учебника химии: страшного вида колбы, чаши и трубки, сплетенные в единую систему сообщающихся сосудов. Примерно так же в рамках неовикторианства сочетается сегодня целый ряд различных жанров — в диапазоне от постмодернисткого романа и (с упомянутыми оговорками) стимпанка до очевидных подражаний английской классике XIX века. Размытость определения объясняется тем, что речь идет о довольно молодом культурном направлении, рассматривать которое всерьез начали только в этом веке. При этом первые опыты в художественной литературе, которые современные специалисты относят к неовикторианству, появились чуть больше полувека назад, а сам термин впервые был введен в середине девяностых годов — в докторской диссертации американской исследовательницы Даны Шиллер.

Так или иначе, существует определенная эстетическая база, на которой основаны все неовикторианские произведения. Декорации, костюмы, язык, моральные нормы и законы общества — хотя бы в нескольких из этих аспектов неовикторианский роман непременно ссылается на соответствующую эпоху, время

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО ВИКТОРИАНСКОГО РОМАНА — ОПИСАНИЕ ЛОНДОНА КАК ШУМНОЙ НЕПРИВЕТЛИВОЙ ПОМОЙКИ — СОБЛЮДЕНО В THE ORDER: 1886 НА ВСЕ СТО.

ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД ВЫДАЮЩЕЕСЯ ПРОИЗВЕДЕНИЕ «БАРХАТНЫЕ ПАЛЬЧИКИ» БЫЛО ДОСТОЙНО ЭКРАНИЗИРОВАНО В ВИДЕ МИНИ-СЕРИАЛА.



ВООБЩЕ-ТО СИММОНС СЧИТАЕТСЯ МАСТЕРОМ ФАНТАСТИКИ И ХОРРОРА, НО ВЕЩИ НА СТЫКЕ ЖАНРОВ ПОЛУЧАЮТСЯ У НЕГО НЕ МЕНЕЕ ЗАНИМАТЕЛЬНЫМИ.

«ЖЕНЩИНУ В БЕЛОМ» КОЛЛИНЗА В МИРЕ ДО СИХ ПОР ГОРЯЧО ЛЮБЯТ И ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ССЫЛАЮТСЯ НА ЭТОТ РОМАН В ДРУГИХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ.

правления английской и ирландской королевы Виктории.

Нагляднее всего в этом смысле беззастенчивые подражания классическим британским мэтрам прозы вроде Чарльза Диккенса («Оливер Твист») и сестер Бронте («Джейн Эйр», «Грозовой перевал»). Своего рода литературные копии, нередко носящие отчетливо ностальгический характер, — и это несмотря на то, что авторы явно в силу возраста знакомы с викторианством только благодаря творчеству своих кумиров. Среди примеров — работы писательницы Антонии Байетт («Обладать», лауреат Букеровской премии) и книги Сары Уотерс, чьи «Бархатные пальчики» возглавляют топ-10 лучших неовикторианских романов по версии The Guardian.

Упомянутые авторы столь уважительно относятся к канонам викторианской литературы, что дело не обходится без любопытных штампов; в англоязычном интернете даже гуляет юмористическая инструкция «Как писать неовикторианские романы», где, к примеру, сказано, что в книгах такого рода обильно должен использоваться «Сленг Той Эпохи» плюс в сюжете «одна из проституток обязана оказаться Алкоголичкой с Золотым Сердцем». Замечания и правда полезные.

ГОЛОСА ИЗ ПРОШЛОГО

Чуть более тонко с контекстом работают авторы вроде Дэна Симмонса и Джеймса Уилсона. Первый известен среди прочего мистическим триллером «Друд, или Человек в черном», объемным (и вымышленным) описанием последних лет жизни Чарльза Диккенса. Названием книги Симмонс ссылается на незавершенный по причине смерти автора роман Диккенса «Тайна Эдвина Друда», ведущемся от лица другого важного литератора викторианской эпохи — Уилки Коллинза («Женщина в белом»). Происходит своего рода интертекстуальный диалог: в пределах псевдовикторианского сюжета писатель открыто колдует с культурным наследием все той же эпохи. Уилсон в своей «Игре теней» поступает похожим образом, выстраивая весь нарратив вокруг расследования по поводу загадочной жизни пейзажиста-мизантропа Уильяма Тернера, проводимого героями коллинзовской «Женщины в белом», Уолтером и Мэриан. Получилась не только любопытная отсылка к Коллинзу, но и впечатляющий детектив с вкраплениями мистики высшей пробы.

Бывает, что на означенный период современные литераторы ссылаются еще более деликатно, правда, и к неовикторианству это относится уже чуть менее очевидным образом (но формально, по мнению многих критиков, все же относится). Вот, скажем, «Хорошая работа» Дэвида Лоджа — проблематика викторианского индустриального романа в более-менее современных реалиях. Обращение к литературной традиции XIX века автор подтверждает сразу на нескольких уровнях: по сюжету героиня произведения, филолог-преподаватель, имеет специализацию в области викторианского романа (и в тексте, конечно, хватает упоминаний Диккенса, Бронте и Чарльза Кингсли), определенные персонажи и места будто любовно списаны из английской классики, эпиграфами выступают цитаты из эпохальных вещей вроде «Север и юг» и «Тяжелые времена», и так далее. При этом и без столь очевидных намеков читатель с минимальным кругозором догадался бы, на чем именно зиждется лоджевский текст; чуть видоизмененными идеями викторианской литературы здесь пропитан весь сюжетный пласт.

ГРУБОЕ ВТОРЖЕНИЕ

В широком смысле неовикторианство включает в себя и лихие культурные кроссоверы с элементом фантастики. Та же, скажем, The Order: 1886: на фоне благородной эпохи авторы с азартом комбинируют рыцарский роман, драму о социальном неравенстве и бульварные ужасы. При этом в духе стимпанка такой подход к сюжету оправдан альтернативным развитием истории. Без мало тем же путем шла **Dishonored**, город там был во многом диккенсовским — смурным, опасным, заживо гниющим.

В не менее угрожающем антураже происходят события **Bloodborne**, которая на момент выхода этого номера журнала должна уже поступить в прода-

В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ СТЕЛС-ТРИЛЛЕР DISHONORED ПРИВЛЕКАЕТ ВНИМАНИЕ КАК РАЗ НЕУЮТНЫМ ВИКТОРИАНСКИМ СЕТТИНГОМ.

ТАК ВЫГЛЯДЯТ НЕКОТОРЫЕ ФИГУРКИ ИЗ UNHALLOWED METROPOLIS.

жу. Игра от авторов **Dark Souls** предлагает разделывать двухметровым топором монстров в древнем фэнтези-городе, при этом по настроению перед нами что-то близкое к готике Эдгара По, а архитектура локаций здесь вдохновлена Лондоном XIX века. На словах — когнитивный диссонанс, хотя смотрится все вместе вполне органично.

Но безусловной вершины в неочевидном сочетании эстетик достигли авторы комикса с элегантным заголовком Victorian Undead. На обложке первого же выпуска красуется порядком сгнивший мужчина с трубкой, в шляпе-котелке и характерном костюме; у его лица кружат мухи и копошатся личинки. Все, что можно ожидать от столь малоприятного, но яркого начала, действительно случается в комиксе: в 1854 году метеорит над Лондоном внезапно вызывает армию зомби; когда выясняется, что подданные Ее Величества бессильны против эпидемии, в дело вступает ключевой дуэт конца викторианской эпохи — Шерлок Холмс и доктор Ватсон. Вскоре становится ясно, что в деле замешан еще и злодей Мориарти, и с ним, невзирая на, скажем так, не вполне каноничный фон всей истории, сыщику традиционно придется схлестнуться в финале.

А вот в одноименной короткометражной ленте режиссера Росса Шеперда все происходит не в пример быстрее и проще: дама в клетчатом платье и чепчике идет с корзинкой в лес, а спустя минуту ее активно пытаются съесть. Автор, кажется, свято уверен, что зомби в викторианской Англии само по себе невероятно остроумно и зрелищно, и спорить с этим, в общем, совсем не хочется.

Автор телешоу «Страшные сказки» Джон Логан (сценарист, помимо прочего, «Гладиатора» и «Последнего самурая» с Томом Крузом) пришел к викторианству окольными путями — через экранизацию несуществующих бульварных историй (такие в XIX веке продавались в виде газеты по символической цене в один пенни; оригинальное название сериала — Penny Dreadful) с вполне реальными литературными героями на первом плане — от Дориана Грея до Франкенштейна и Дракулы. Это занятное мистическое попурри, где судьбы персонажей переплетаются самым неестественным образом на фоне хмурых подворотен столицы Англии времен промышленной революции; такое выступление в условном жанре «Чарльз Диккенс повстречался с хоррор-культурой». На случай, если антуража вам недостаточно: в главной женской роли тут занята Ева Грин.

Опыты с присовокуплением фантастики к староанглийскому сеттингу свойственны не только произведениям визуального характера — фильмам, видеоиграм и комиксам. Так, настольное развлечение Unhallowed Metropolis отличается увлекательной, детально проработанной неовикторианской мифологией, согласно которой человечество из-за случившегося в 1905 году зомби-апокалипсиса навсегда застряло в соответствующем антураже (речь не только об архитектуре), зато изобре-

ОБРАЗЕЦ НЕОВИКТОРИАНСКОЙ МОДЫ.

BLOODBORNE, КАЖЕТСЯ, ТОТ СЛУЧАЙ, КОГДА МРАЧНЕЙШИЙ СЕТТИНГ БУДЕТ ПОДЧЕРКНУТ НЕМИЛОСЕРДНЫМИ ПРАВИЛАМИ ИГРЫ.

PENNY DREADFUL — НЕ САМОЕ РОВНОЕ В ПЛАНЕ СЦЕНАРИЯ ШОУ, НО ОНО МОМЕНТАЛЬНО ПОДКУПАЕТ ЗРИТЕЛЯ ЭСТЕТИКОЙ.

ло ряд новых наук и научилось еще, к примеру, выращивать гомункулов. Происходит все преимущественно в 2105 году в Лондоне, который все еще живет по строгим викторианским законам, но с небольшой поправкой на моду: грязный воздух (побочный эффект регулярной работы городских крематориев) вынуждает людей носить противогазы. Остальные подробности здешней вселенной (это и детали глобальной географии, и объяснение нравственных законов, и немного о вампирах с призраками) изложены во входящем в комплект игры двухсотстраничном издании — к сеттингу авторы явно отнеслись с предельно возможным вниманием.

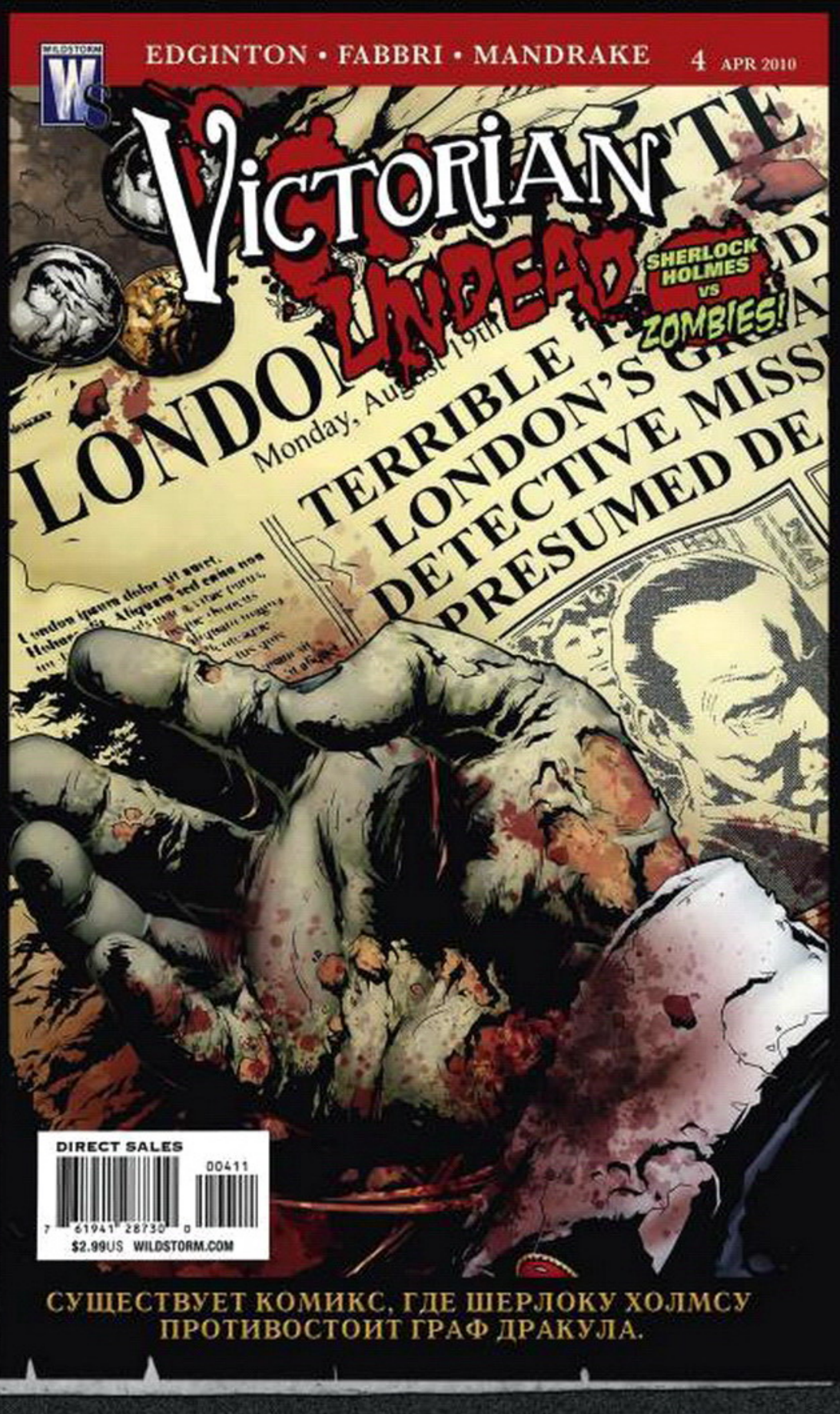
■■■

Все вышеприведенные примеры лишний раз иллюстрируют мысль, высказанную нами в начале текста: определить неовикторианство как набор устоявшихся элементов и принципов сегодня едва ли возможно, получается лишь высказывать робкие предположения, относится ли тот или иной случай эксплуатации стиля известной эпохи к этому термину. Хотя попытки подробнее исследовать это направление в современной культуре проводятся регулярно: на соответствующие темы литературоведы пишут объемные работы, студенты филфаков защищают дипломы, а крупные университеты организуют международные конференции. В Ливерпуле несколько лет подряд проводилось научное мероприятие Neo-Victorian Cultures: The Victorians Today, где феномен неовикторианства в рамках круглого стола обсуждали представители девяти стран.

И это мы только о литературе, а есть ведь еще фильмы, игры, комиксы и, например, живопись, в которой мотивы неовикторианства также удивительно популярны. Или вот дизайн интерьеров. Немало людей сегодня интересуется тем, как декорировать дом в неовикторианском стиле. О поклонниках костюмированных представлений и говорить нечего, вот уж где действительно учитываются все минимальные различия между стимпанком и его культурными оттенками — так это в косплее.

Другое дело, что в данном случае гораздо важнее названий качество самих экспериментов. Недостаточно смешать несколько идеологий и стилей, чтобы в итоге получилось что-то интересное, — тех же провалившихся кроссоверовв всегда было куда больше, чем успешных. И наоборот: если опыт, как в случае с The Order: 1886, вышел удачным, абсолютно не важно, как его называют сами авторы — неовикторианским шутером, стимпанком или историческим хоррором.

Хотя в терминологии, конечно, лучше все же сильно не путаться. ■



СУЩЕСТВУЕТ КОМИКС, ГДЕ ШЕРЛОКУ ХОЛМСУ ПРОТИВОСТОИТ ГРАФ ДРАКУЛА.

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

КАК РУ ВИРАСУРИЯ ВОЮЕТ С ВЕТРЯНЫМИ МЕЛЬНИЦАМИ

«У Sony это была первая портативка. Можно сказать — испытание огнем. Получилась хорошая платформа, и на ней можно делать замечательные вещи. Я думаю, последние семь лет мы изо всех сил пытались это доказать. Но с самого начала она была обречена на гибель. И это худшая из ее проблем».

Пять лет назад так говорил Ру Вирасурия, сооснователь и креативный директор студии **Ready at Dawn**. Это был разговор с журналом Edge про PSP. Незадолго до него Sony с гордостью объявила, что продала более 50 миллионов портативных приставок. Заявления Ру после такого вызывали вопросы, вряд ли он имел в виду под гибелью коммерческий провал.

В ТЕНИ

«Там столько возможностей, которые и разработчики, и издатели пропускают мимо», — считал он. Эти слова как зеркало отражают, что за студия Ready at Dawn и кто такой Ру Вирасурия. Команда амбициозных идеалистов, которая то и дело больно бьется об реальность, но никак не может зачерстветь.

Друзья собрались в 2003 году в Калифорнии. «Когда мы основали компанию, точно знали, что будем придумывать собственные игры. Над чем бы мы дальше ни работали, всегда вынашивали идеи для своих брендов. Мы старались выбирать для работы проекты, которые бы нас чему-то научили и принесли пользу, — коллектив оттачивал навыки в одном жанре. Вся команда хотела делать только экшен-адвенчуры».

Но до выхода своего первого бренда пришлось ждать еще двенадцать лет.

Во второй половине двухтысячных Ready at Dawn была больше известна как помощник для флагманов Sony. Пока **Santa Monica** делала **God of War** для основных — «больших» — консолей, Ру и его команда лезли из кожи вон, чтобы Кратос был крут на PSP. Пока **Naughty Dog** набирала популярность с серией **Jak and Daxter**, Ready at Dawn делали ее портативный спин-офф. Где-то между этим они успели поработать еще и с **Nintendo** над портом **Okami** для Wii.

РУ ВИРАСУРИЯ

ДЛЯ READY AT DAWN ВСЕ ТОЛЬКО НАЧАЛОСЬ. ТЕПЕРЬ ИНТЕРЕСНО, КАК АУДИТОРИЯ ВСТРЕТИТ ИХ СЛЕДУЮЩИЙ ПРОЕКТ.

В ИГРЫ ПРО КРАТОСА НА PSP СНАЧАЛА НЕЛЬЗЯ БЫЛО ПОВЕРИТЬ, НАСТОЛЬКО ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ ПРОДВИНУТО ОНИ ВЫГЛЯДЕЛИ.

НА КОНЦЕПТ-АРТЕ ЗАМЕТНО, ЧТО ВИРТУАЛЬНЫЙ ЛОНДОН «СОБИРАЛИ» ПО ЧАСТЯМ. ТАК, АРХИТЕКТУРА В ИГРЕ МЕСТАМИ ДОСТОВЕРНАЯ И ВЗЯТА С ФОТО.

Эта история закончилась разочарованием: «Никогда не думал, что буду делать порт. Мы не для этого открывали компанию, хотя тут был другой случай. Я очень полюбил Okami. Кажется, в художественном плане это одна из лучших вещей во всей индустрии. Но работа над ней оказалась техническим вызовом. У нас не было никаких исходников. По сути, мы переделывали ее для Wii с нуля. Так что это не просто порт. Больше мы таким заниматься не будем».

Ру остался недоволен не только работой над портом, но и консолью от Nintendo в целом: «Единственные, кто могут быть успешны на платформах Nintendo, — это только сами Nintendo. У них все хорошо, но мне кажется, интерес людей к их платформе падает. Я сам пытался играть на Wii, но забросил через пару месяцев. У всех моих знакомых, которые её покупали, консоль тоже давно собирает пыль на полке».

Похожим разочарованием мог закончиться и путь Ready at Dawn в Sony. В индустрии все близки, и Ру знал о разработке Uncharted задолго до анонса и релиза. Naughty Dog делали игру его мечты — зрелищный голливудский блокбастер от игр, — пока он адаптировал чужие бренды под PSP. Когда его команда завершила **God of War: Chains of Olympus**, то просто отослала обратно в Sony девкиты PSP и стала думать над своим брендом.

«Мы взяли паузу на три или четыре месяца. Просто подумать над всем, что уже сделали, что будем делать дальше». Очевидно, Sony не отпустила команду. Ready at Dawn вернулись для работы над **God of War: Ghost of Sparta** и, как сами считают, выжали из PSP абсолютный максимум возможностей. Игра получилась даже слишком мощной для консоли, и некоторые вещи пришлось урезать и откатывать. Возможно, это стало одной из причин такой резкой критики PSP. Но что точно обидело Ру — это пиратство.

Он думал, что даже на ПК нет таких проблем с пиратами, как на портативке Sony. «Мы дошли до точки, когда делать игры на PSP просто нет смысла. В Гонконге вы можете просто взять и купить взломанную консоль со всеми играми. Трудно сказать, что с этим делать, но это вредит многим разработчикам и мешает им делать хорошие игры».

ПОД СОФИТОМ

Вообще, поведение игроков и всей индустрии много раз не вписывалось в идеалистичный мир Ready at Dawn. С анонса до релиза **The Order: 1886** — первого, наконец, собственного проекта Ру — он уже несколько раз конфликтовал с общественным мнением.

Заголовки про анонс игры в профильной прессе быстро сменились заголовками в духе «Разработчик The Order: 1886 считает, что подержанные игры вредят индустрии». В 2013-м это была горячая тема. Смена поколений, новые консоли — игроки еще не знали, что их ждет. Особенно после заявления Microsoft: «Подержанные игры на Xbox One на запустятся». Такое решение вызвало шквал критики — такой, что нововведение пришлось отменить. Но Ру остался в лагере противников перепродаж.

«Магазины, которые этим занимаются, думают только о своей пользе. Из-за них разработчики не получат прибыль за свою работу, а игроки не увидят новых хороших игр, потому что их некому будет делать. Однажды я зашел в Gamestop и попросил диск с игрой. Продавец дал мне подержанный и даже не предупредил об этом. Я говорю ему: «Чувак, ты не того парня решил провести». Он начал оправдываться, что-то объяснять. Я ему говорю: «Ты что, не понимаешь, что разработчики делали ее годами и теперь могут просто закрыться от того, что вся прибыль пойдет мимо них», — жаловался он журналистам из GamesIndustry.

Как оказалось, он не против перепродажи — просто предлагает торговым сетям возвращать с перепродажи часть денег, чтобы во всех этих конфликтах не страдали игроки.

А разногласия с самими игроками начали усиливаться с приближением The Order: 1886. В ходе разработки Ру заявил о фиксированных 30 кадрах в секунду — потому что именно с такой частотой, по его мнению, игра выглядит наиболее кинематографично: «При 60 кадрах игра похожа не на художественный фильм, а на документалку с канала Discovery». Не все остались довольны таким подходом, но самые жаркие дискуссии возникли уже перед релизом.

За неделю до него в Сети пошли слухи, что игра проходится за пять часов. Критика обрушилась волной. Вопрос о продолжительности современной игры стал практически глобальным. «Мы не собираемся это комментировать. Людей все равно уже не остановить, они будут писать и писать. Если отвечать на каждую необоснованную претензию, пытаться исправить каждое ошибочное впечатление — придется писать с утра до вечера «нет-нет, вы ошиблись». Зачем? Мы делаем игры, делаем их для игроков. Все». Претензии еще до релиза задели разработчиков. У коллеги Ру сдали нервы — он резко высказался в «Твиттере» в адрес игроков, но позже извинился и удалил сообщение.

После выхода критика за продолжительность стихла и, к сожалению, сменилась уже критикой содержания. Неприятное слово «кинцо» вернулось — The Order: 1886 стали ругать за то, что кат-сцен в игре чуть ли не больше, чем геймплея. Но Ready at Dawn именно такой ее и планировали. По словам Ру, с самого начала его команда была одержима идеей бесшовного соединения роликов и игры. Такого, что переход от кат-сцены к процессу и обратно можно даже не разглядеть.

■■■

«Каждый раз, когда делаешь нечто новое, — люди сомневаются. Это нормально. Нельзя заставить их поверить, пока они не увидят результат. И тогда это будет испытание огнем. Посмотрим, что скажут. Но нам важно сделать в новом поколении то, чего люди даже не ждали. Неправильно просто взять и сказать: «Эй, помните игры, в которые вы уже играли? Вот вам такая же, только в новой обертке». ■

В GHOST OF SPARTA КОМАНДА РЕШИЛА ПОЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ С ГЕЙМПЛЕЕМ: ДОБАВИЛИ НОВОЕ ОРУЖИЕ, ВВЕЛИ «МИРНЫЕ» СЦЕНЫ.

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

КАК БЫ ОЦЕНИЛИ ИГРУ ПРО РЫЦАРЕЙ КРУГЛОГО СТОЛА В АЛЬТЕРНАТИВНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

ОБЪЕКТИВАЦИЯ ЛИКАНТРОПОВ В THE ORDER: 1886

Альтернативная вселенная игры **The Order: 1886** разошлась с нашей десяток веков назад. Мифы и легенды в мире игры оказались реальны — люди по-настоящему стали превращаться в оборотней и вампиров, а рыцари Круглого стола все-таки нашли нечто вроде святого Грааля. Парцифаль и Галахад дожили до времен маркиза Лафайета, а Николе Тесле повезло со вселенной гораздо больше. Здесь его труды оказались нужны: еще усы не успели вырасти, а под управлением уже целая мастерская с конвейером энерговинтовок для рыцарей Ее Величества. К сожалению, сюжетные ходы — не самая острая тема среди обсуждений «Ордена». Но все могло быть иначе, живи мы во вселенной, где происходит действие игры. В наше время, когда игры начинают обременяться социальной ответственностью, — это могло бы быть интересно. Осторожно, в тексте есть небольшие спойлеры.

ЛОНДОН ДЛЯ ОБОРОТНЕЙ

Пожалуй, не осталось ни одного места, где земляне (люди, ликантропы или вампиры) не спорили бы о новом историческом боевике от Sony — The Order: 1886. В первую очередь яблоком раздора стало стереотипное изображение в игре ликантропов — они терроризируют Лондон, скачут по крышам и даже поедают людей. Сейчас петиция о запрете продаж The Order набрала уже около 30 000 голосов.

«Так нагло рассказывать о ликантропах в наше время — позор! Авторы игры явно взяли за основу глупые страшные сказки и предрассудки из каменного века и даже ни на секунду не задумались, как все было на самом деле. Весь двадцатый век мы боролись за равноправие и уважение, а «Орден», кажется, хочет перечеркнуть все наши труды и вернуть общество в средневековье», — пишет автор петиции.

Искры скандала стали разгораться со слухами, что в игре есть сцены превращения ликантропа. Последовали первые кадры из «Ордена», и разгорелся пожар. В частности, именно из-за этой сцены «Орден» запретили в Австралии и некоторых странах Европы, а в Америке дали рейтинг M, что не очень хорошо для эксклюзивного блокбастера на PS6.

МРАЧНЫЙ ЛОНДОН И ЛИКАНТРОПЫ НА УЛИЦАХ — КАРТИНКА ДЛЯ ТИПИЧНОГО ВИДОФОБА.

КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, КТО ДЖЕК ПОТРОШИТЕЛЬ? КОНЕЧНО, ЛИКАНТРОП.

ВРЯД ЛИ БЫ РЫЦАРИ СТАЛИ ПАЧКАТЬ САПОГИ В ТАКОЙ ГРЯЗИ.

«Это очень пошлое и безвкусное превращение. Я думал, что речь идет о современной игре, а впечатление — будто посмотрел порно из семидесятых. И вообще, что за глупость? Ликантроп превращается прямо перед человеком, рвет одежду, бегает голый… он что, дурак? Хотя авторы, наверное, и хотели про нас так сказать. Что ж, вот пусть только люди-видофобы и играют в это. Надеюсь, таких немного в наши дни», — пишут игроки.

Разработчики, конечно, отреагировали на критику. По их словам, все обвинения в видофобстве основаны на вырванных из контекста подробностях, в то время как «игра рассказывает сложную историю, которая, безусловно, затрагивает вопросы нетерпимости и видовой вражды».

Мы сквозь отвращение и негодование прошли всю кампанию и увидели, как одни ликантропы голыми скачут по городу, рычат дурацким басом. Другие плетут интриги, и даже в бедах, неоднозначного с точки зрения истории «круглого стола», виноваты они. Действительно, серьезный подход, достойный уважения. Браво. Что бы ни говорили сотрудники **Ready at Dawn**, своим сюжетом The Order: 1886 позорит индустрию игр. В то время как ликантропы и вампиры давно стали героями всех медиа, в играх нам по-прежнему приходится терпеть стереотипных бородачей, которые воюют с другими видами. Не лучший путь к статусу серьезной индустрии.

Похоже, разработчики сели в лужу два раза. Консервативные британцы, на которых, вероятно (а на кого же еще), нацелена игра, — также остались недовольны. «Вся сложность и нестандартный подход» ушли на изображение реальных исторических личностей — то есть не совсем туда, куда стоило. В игре они выглядят куда толерантнее, чем их принято считать среди британских монархистов. «Показать, что в рядах рыцарей Круглого стола были виды со смешанной кровью, — это неприемлемо для девятнадцатого века и вообще грубое искажение фактов. Оскорбляет орден как символ!» — пишут игроки.

И еще важный момент. Пусть об этом и стараются не говорить, но вряд ли аудитории приятно смотреть, как ворошат старые раны. Здесь мы имеем в виду громкий скандал с «Черной водой». Убеждение, что рыцари — избранные существа, было почти религиозным. Сейчас, когда «Черная вода» давно признана опасным наркотиком, смотреть, как исторические иконы прошлой эпохи то и дело употребляют по паре капель, безусловно, трудно.

И ЛЮБИТЕЛЕЙ РЕТРО

К счастью Ready at Dawn, не все так ревностно относятся к сюжету. Многие просто наслаждаются процессом. И если сценаристов лучше гнать из профессии как можно дальше, то геймдизайнеры постарались на славу. Геймплей действительно увлекательный. С момента популяризации шлемов виртуальной реальности в 1990-х игр жанра «ходи-смотри» стало неприлично много. Мало кто в современной индустрии умеет сделать правильный экшен в стиле ретро.

Но The Order: 1886 — редкое исключение. Он смог вернуть те забытые ощущения, когда мы еще детьми сидели перед телевизорами и жали QTE во время заставок. И отдельный плюс — стрельба. Так мы не стреляли со времен **Uncharted** и **Gears of War** в конце восьмидесятых. Если бы не сюжет, у нас бы точно лились слезы от ностальгии по шутерам из детства.

К сожалению, в техническом плане The Order: 1886 взял из прошлого не только плюсы, но и минусы. Игра выглядит так, будто ее делали для какой-нибудь PS4, а не современных виртуальных систем. Разработчики, конечно, как смогли закрыли недостатки различными фильтрами и оптическими хитростями в духе «мы косим под фильмы девяностых» — на PS6 это слегка утомляет. И в этом плане небольшая длительность как раз приходится кстати. Все мы привыкли не снимать шлем виртуальной реальности десятки часов. Игры жанра «ходи-смотри» с открытым миром могут затянуть игроков на недели, а то и месяцы безостановочных исследований; 7-8 часов The Order — как раз та длина, за которую можно успеть пройти кампанию и не вывернуть содержимое желудка от низкой частоты кадров, смазывания и текстур низкого разрешения. Плюс, опять же, ностальгия по старым боевикам вроде **Call of Duty**, которые проходились за ночь.

■■■

Наш вердикт суров. Несмотря на прекрасный геймплей и приятную ностальгию, The Order: 1886 непростительно видофобский. У сценаристов не хватило фантазии больше ни на что, кроме как сделать героями кучку брутальных бородачей. Вампиры и ликантропы будто вышли из средневековых сказок, и это совершенно недостойно индустрии с претензией на серьезное прогрессивное искусство. Но как же весело их отстреливать. Семь из десяти. ■

ВЕЛИКИЙ УЧЕНЫЙ НИКОЛА ТЕСЛА ШТАМПУЕТ ВИНТОВКИ РЫЦАРЯМ И ПОДРИСОВЫВАЕТ РОЖКИ ЭДИСОНУ.

ПАРЦИФАЛЬ БЫ ОСТАЛСЯ ДОВОЛЕН, НО МЫ НЕ В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ.

ЖИТЬ НА ВСЮ КАТУШКУ

НИКОЛА ТЕСЛА В ИГРАХ И РЕАЛЬНОСТИ

Лучше всего этого человека характеризуют его же слова: «Вам знакомо выражение «выше головы не прыгнешь»? Это заблуждение. Человек может все». Никола Тесла стал одним из ключевых персонажей **The Order: 1886**. Оно и понятно, какой конец XIX века может быть без эксцентричного Теслы и его грандиозных изобретений. Но каким ученый был на самом деле — расскажет «Игромания».

КОНФЛИКТ ДЛИНОЮ В 120 ЛЕТ

The Order: 1886 знакомит нас с тридцатилетним Николой Теслой, трудящимся в ордене рыцарей Круглого стола на благо неовикторианской Англии. За его плечами работа на Эдисона в Америке. Теперь он успешно изобретает и выдает в руки борцов с полукровками высокотехнологичные устройства и оружие, но даже в альтернативной истории не ладит с бывшим работодателем. За год до событий в «Ордене» настоящий Тесла тоже порвал свои отношения с Эдисоном.

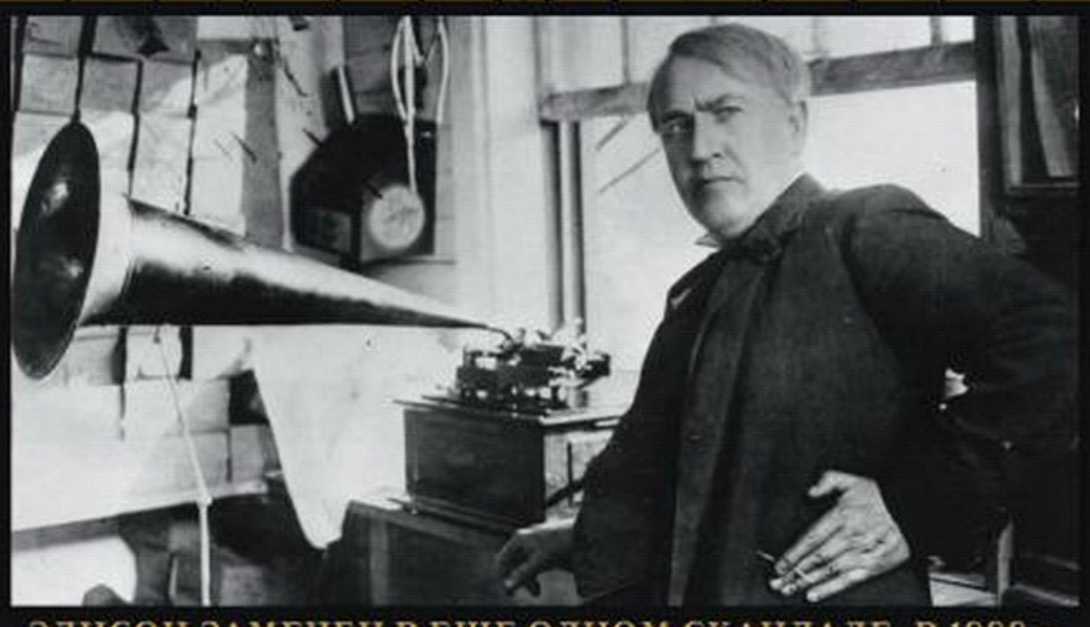
Портретов гения могло и не быть на страницах учебников. Никола Тесла — сын священника, и ему прочили большое будущее в лоне церкви. Юноша, несмотря на свой научный потенциал и амбиции, даже был согласен на это, лишь бы только родители были довольны. Сам он называл перспективу принять сан своей «черной тучей», нависшей над ним. В 17 лет Никола заболевает холерой (в 1873 году бушевала ее эпидемия, но диагноз Теслы до конца не подтвержден). Родители очень переживали за сына, и хитрец сказал, что ему, возможно, удастся поправиться, если отец разрешит стать инженером. Отчаявшийся священник не смог отказать, и выздоровевший Тесла через пару лет поступил в Высшее техническое училище в Граце. Так что Тесла — отличный аргумент в споре с родителями, заставляющими ребенка идти по своим стопам или достигать того, чего самим не удалось.

Перед тем как оказаться в Америке, Никола окончил Пражский университет, в котором ему пришла в голову мысль создать индукционный генератор переменного тока, но профессура идею высмеяла. Окажись Тесла хоть на йоту зависимым от общественного мнения, его карьера закончилась бы, толком и не начавшись. Но ученый гнул свою линию — трудности лишь подстегивали его к движению вперед. И вскоре он уехал в США работать на Эдисона, который уже тогда находился на пике славы.

Эдисон сразу почувствовал в сербском коллеге конкурента, но, руководствуясь утверждением «держи друзей близко, а врагов еще ближе», все-таки принял его, как сейчас говорят, в штат. В должности инженера по ремонту электродвигателей и ге-

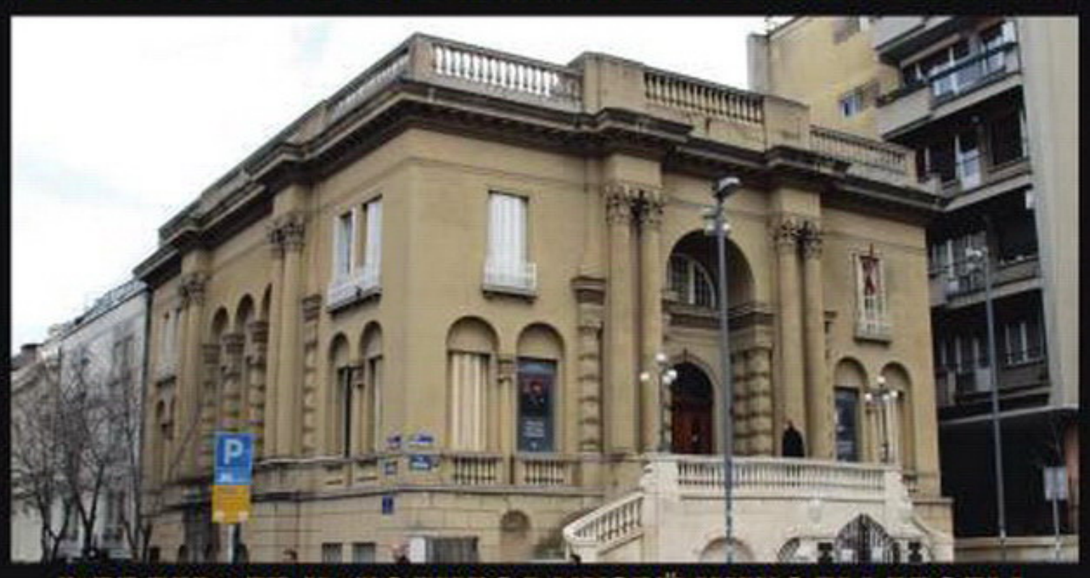
КОГДА О СМАРТФОНАХ ДАЖЕ НЕ МЕЧТАЛИ, ДАЛЬНОВИДНЫЙ ТЕСЛА ЗАЛОЖИЛ ФУНДАМЕНТ ПОД БЕСПРОВОДНУЮ ЗАРЯДКУ ГАДЖЕТОВ.

ТЕПЕРЬ ЯСНО, ПОЧЕМУ ТЕСЛА ТАК СИЛЬНО «ЛЮБИТ» ЭДИСОНА. НО БУДЕМ ЧЕСТНЫ, ВКЛАД ЭДИСОНА В НАУКУ ТАКЖЕ НЕОЦЕНИМ.



ЭДИСОН ЗАМЕЧЕН В ЕЩЕ ОДНОМ СКАНДАЛЕ. В 1888 г. ПОЛУЧИЛ ПАТЕНТ НА КИНОПЛЕНКУ С ПЕРФОРАЦИЕЙ, А ПОТОМ ХОТЕЛ ОТЧИСЛЕНИЙ ЗА ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ.

ПОКА ЭДИСОН УБИВАЛ СОБАК ТОКОМ, ТЕСЛА ПРОПУСКАЛ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО СКВОЗЬ СЕБЯ. САМИМ ЛУЧШЕ НЕ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ!



В БЕЛГРАДЕ НАХОДИТСЯ МУЗЕЙ НИКОЛЫ ТЕСЛЫ, КОТОРЫЙ НАДО ПОСЕТИТЬ КАЖДОМУ, ВЕДЬ ВРЯД ЛИ МЫ СЕГОДНЯ ИГРАЛИ ЛЮБУЮ ВИДЕОИГРУ, ЕСЛИ БЫ НЕ РАЗРАБОТКИ УЧЕНОГО.

УГАДАЙТЕ С ТРЕХ РАЗ, В ЧЕСТЬ КОГО НАЗВАНА ИГРА?

нераторов постоянного тока Тесла проработал всего год, постоянно встречая сопротивление Эдисона своим идеям. И без того хрупкая связь двух ученых окончательно нарушилась в 1885 году, когда Томас предложил Николе за пятьдесят тысяч долларов (гигантская по тем временам сумма) улучшить его электрические машины постоянного тока. Тесла с энтузиазмом взялся за дело. Конечный результат впечатлил Эдисона, однако Тесла денег так и не увидел. Работодатель сослался на то, что эмигрант пока не научился понимать американские шутки. Оскорбленный и потрясенный коварством предпринимателя, Тесла тут же ушел из Edison Machine Works и несколько лет перебивался низкоквалифицированным фрилансом, включая рытье канав. Но нашлись меценаты, и Tesla Arc Light Company во главе с талантливым сербом начала продвигать уличное освещение. К 1887 году неприязнь двух ученых переросла в настоящую борьбу, названную современниками без фантазии «войной токов». Эдисон, будучи финансово заинтересованным в повсеместном распространении постоянного тока, не желал признать разработки Теслы в области переменного. Это был не просто спор двух ученых, это было противостояние мировоззрений — алчного капиталиста и бескорыстного ученого, стремящегося к всеобщему счастью. Одна из первых и самых продолжительных на сегодняшний день «битв форматов» закончилась совсем недавно — в 2007 году, когда Нью-Йорк окончательно перешел на сторону «добра».

ВСЕГДА С НАМИ

Ученый думал, что вся вселенная пронизана эфиром, который человек способен приручить. Изобретения Николы Теслы не только облегчили нашу повседневность, но и вдохновили многих писателей, музыкантов, режиссеров и сценаристов. Его имя можно встретить в книгах, фильмах, названиях торговых марок и музыкальных групп. В одних произведениях Тесла выступает в роли камео, в других упоминается напрямую или в качестве отсылки. Так, можно вспомнить картину Нолана «Престиж», сериалы «Хранилище 13», «Убежище» и, конечно, «Теорию большого взрыва». Еще он появляется в роли сумасшедшего ученого в мультфильме Макса Флейшера «Супермен», снятом в 1941 году. Существуют рок-группа Tesla и русский электро-поп коллектив Tesla Boy.

В **Dark Void** Тесла — полноценный персонаж, которого главный герой встречает на таинственном острове и от которого получает ценные указания и гаджеты вроде реактивного ранца. В **Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure** мы бродим по особняку Теслы и общаемся с его потомками, хотя в реальности детей у Теслы не было. Дань памяти ученому отдают и разработчики **Wolfenstein: The New Order**, выдав Блажковичу тесла-пушку, стреляющую молниями. Разрядные столбы, заряженные электричеством, преграждают путь Корво в **Dishonored**. Поклонники **Red Alert** сразу же назовут тесла-кольца и тесла-солдат. Пушка «Тесла» встречается и на просторах **Fallout: New Vegas**. Ученый упоминается в головоломках истины **Assassin's Creed 2** и **Brotherhood**.

■■■

Открытия Николы Теслы опередили все самые прогрессивные взгляды того времени, а часть из них мы не понимаем и не можем повторить по сей день. Таким, возможно, был бы Леонардо да Винчи, родись он в XIX веке. Сторонники теорий заговоров свято уверены, что главным изобретением Теслы была машина времени, благодаря которой он узнал секреты технологий будущего и открыл их для нас. Факты, конечно, эту идею отвергают. С другой стороны, чем черт не шутит... но только наши потомки смогут рассказать, встречали они Теслу или нет. ■

ПОПУЛЯРИЗАТОРЫ НАУКИ

Сколько бы ни злословили в адрес конвейерной Assassin's Creed, ни в одной игре нет такого количества упоминаний о реально существовавших ученых. Леонардо да Винчи помогает Эцио Аудиторе в Assassin's Creed 2 в борьбе против тамплиеров. Леонардо — один из ключевых персонажей игры, он расшифровал Кодекс ассасинов и улучшил скрытый клинок Эцио. В последней игре серии — Unity — великие умы встречаются в рамках «Парижских историй». Здесь и химик Антуан Лавуазье, и астроном Жан Доминик Кассини, и специалист по математической статистике Николя де Кондорсе, и профессор анатомии Жозеф Игнас Гильотен (который, кстати, был противником смертной казни), и математик Пьер-Симон Лаплас.

Знаковые для науки фамилии встречаются и во вселенной Mass Effect. Планеты системы Больцман (туманность Змеи) названы в честь ученых Уилера, Бекенштейна, Вельтмана, Фейнмана и т'Хоофта. Альберт Эйнштейн появляется в Command & Conquer: Red Alert и Civilization 4. Образ химика и изобретателя Гарда Менделя из «King's Bounty: Принцесса в доспехах» списан с Д. И. Менделеева, а в «King's Bounty: Темная сторона» нашлось место для Марии Кюри.

ЯНА ЛЯСНИКОВА

МИФОЛОГИЯ: 1886

ОТКУДА В THE ORDER: 1886 ВЗЯЛИСЬ БЕССМЕРТНЫЕ И ОБОРОТНИ

Во все времена человек старался продлить свою жизнь. Бессмертие искали жители всех континентов и не находили, зато появился целый культурный багаж из легенд и поверий. В игре **The Order: 1886** миф оживает и идет рука об руку с другим, не менее древним поверием — ликантропией. Мы сдули пыль с фолиантов и расскажем вам об истоках двух легенд.

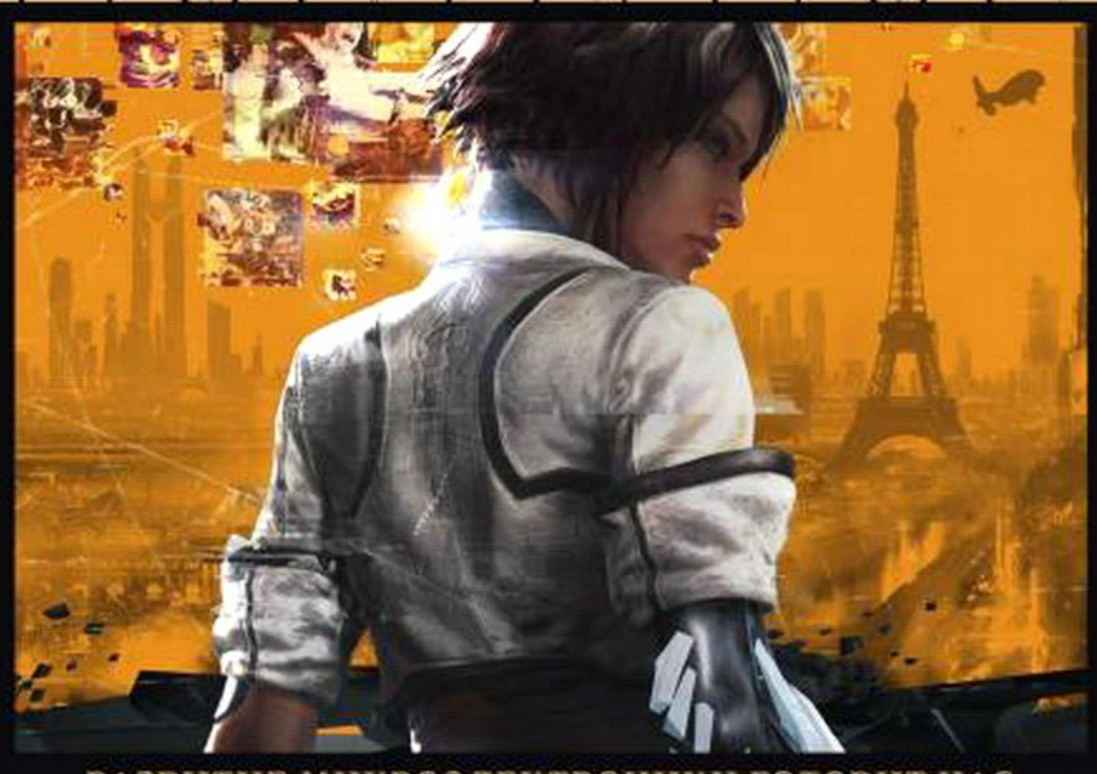
ЖИТЬ ВЕЧНО

Прогресс в неовикторианском Лондоне шагнул далеко вперед. Но консервативный орден в вопросах жизни и смерти по-прежнему доверяет старому проверенному методу — эликсиру «Черная вода», что дарит вечную жизнь, исцеляет любые раны, но все же не спасает от смерти. Таинственная жидкость состоит из крови рыцаря ордена, смешанной с водой из святого Грааля. «Черная вода», в сущности, обыкновенная игровая «лечилка», быстро восстанавливает силы персонажей. Любопытно, что это один из немногих случаев, когда мы не задаемся вопросом, как непонятного вида пилюля, найденная на полу космической станции или в раковине общественного туалета, может за доли секунды излечить от пулевых ранений. Животворящий напиток в серебряном фиале — прямое заимствование из средневековых алхимических практик.

Приверженцы полумистического-полунаучного знания верили, что бессмертие человеку может подарить зелье, где есть растертые в порошок драгоценные камни и металлы. Золото, изумруды, сапфиры, жемчуг — все шло в ход, и нет ничего странного в том, что надежда на долголетие чаще преследовала сильных мира сего.

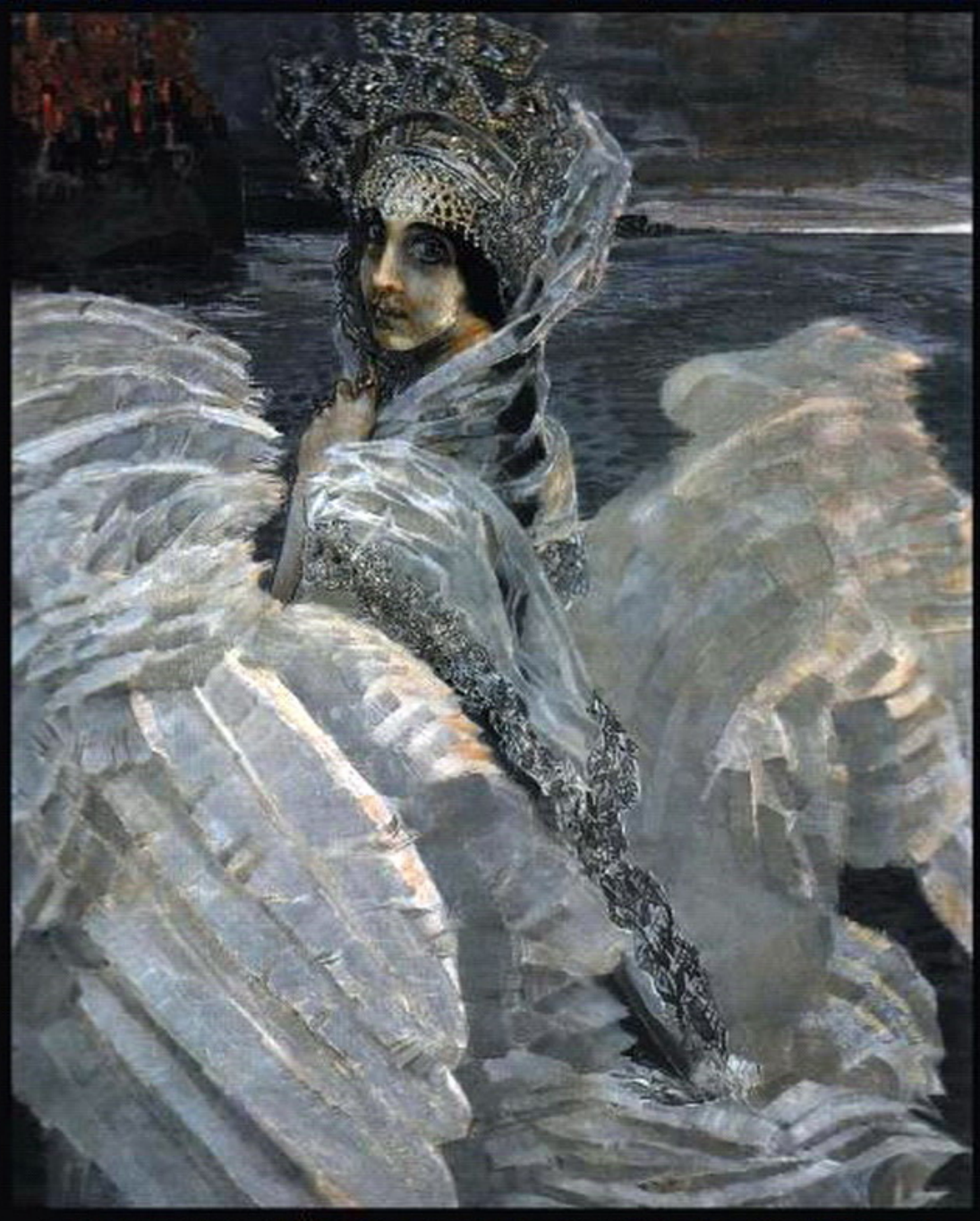
Однако мысль о волшебном средстве уходит корнями еще глубже. Легенда о святом Граале имеет прямое отношение к рыцарям Круглого стола. Они искали заветную чашу, из которой пил Иисус на Тайной вечери и в которую была собрана его кровь после распятия. В The Order: 1886 Грааль нашли и используют по назначению, получая прощение всех грехов и вечную жизнь. Сказание об источнике молодости перекликается с описанным Геродотом фонтаном в Эфиопии, в воды которого входили старыми и немощными, а выходили юными и здоровыми. В Древней Греции боги, чтобы достичь бессмертия, питались амброзией. Древние египтяне, несмотря на культ смерти, на тот свет не торопились и жевали табак и чеснок (со вторым они, кстати, не

КОРОЛЬ АРТУР И ЕГО РЫЦАРИ ХОТЬ И НЕ НАШЛИ СВЯТОЙ ГРААЛЬ, НО ВСЕ-ТАКИ ДОБИЛИСЬ БЕССМЕРТИЯ. ОНИ ДО СИХ ПОР ЖИВУТ В НАШЕЙ ПАМЯТИ.



РАЗВИТИЕ МИКРОЭЛЕКТРОНИКИ ГОТОВИТ НАС К ЦИФРОВОМУ БЕССМЕРТИЮ. ФАНТАСТЫ ЖЕ ПРЕДУПРЕЖДАЮТ, ЧТО ХОРОШИМ ЭТО НЕ КОНЧИТСЯ.

ВЛАДА СТАЛИ НАЗЫВАТЬ ЦЕПЕШОМ (КОЛОСАЖАТЕЛЕМ) С ПОДАЧИ ТУРОК, НО СЛУЧИЛОСЬ ЭТО УЖЕ ПОСЛЕ СМЕРТИ КНЯЗЯ.



В СЛАВЯНСКОЙ КУЛЬТУРЕ ПРИНЯТО ДАЖЕ ВОСХИЩАТЬСЯ ОБОРОТНЯМИ. ВОТ, НАПРИМЕР, ПРЕКРАСНАЯ ЦАРЕВНА-ЛЕБЕДЬ КИСТИ МИХАИЛА ВРУБЕЛЯ.

прогадали — и вампиров отпугивает, и иммунитет повышает). Шумеры экспериментировали с травами, считая, что секрет долголетия кроется в растениях, и тоже налегали на чеснок. Китайский император Цинь Ши Хуанди отправлял экспедиции на поиски эликсира бессмертия. Русский фольклор также богат преданиями о молодильных яблочках и эффективности живой и мертвой воды. История не помнит ни одной цивилизации, которая не мечтала бы о вечной жизни.

Во всем этом помешательстве нетрудно заметить закономерность. Эликсиры обычно получают хорошие парни в награду за самопожертвование. Отрицательным персонажам тоже всегда приходится платить. Вечная молодость порождений тьмы сопровождается и собственными страданиями, взять хотя бы Габриэля Бельмонта.

Легенды о ненасытных вампирах найдутся на каждом клочке Земли. Сегодня мы знаем, что вера в них возникла благодаря кровососущей фауне (комарам, пиявкам, летучим мышам) и болезни, называемой порфирией. В числе ее симптомов, например, непереносимость солнечного света и чеснока. Но века назад целые города подвергались массовой истерии, чему изрядно помогали исторические персоны, прославившиеся своей безжалостностью. Румынский князь Влад Цепеш стал прототипом Дракулы. Леди Батори, предки которой вне-запно имели отношение к Трансильвании, замучила в своих застенках от 30 до 650 девушек, чтобы сохранить молодость. Барон Жиль де Ре, сподвижник Жанны д'Арк, породил образ Синей Бороды. Набожная Дарья Салтыкова отправила на тот свет около 75 крепостных, особенно ей нравилось убивать невест.

Идея достижения бессмертия с помощью лекарственных снадобий оказалась наиболее жизнеспособной. За 150 лет медицина победила многие болезни и увеличила продолжительность жизни — еще совсем недавно тысячи из нас умерли бы от чахотки, не дожив и до сорока. Сегодня ученые ищут способы «выключить» процесс старения. Однако фантасты небезосновательно грозят нам жесткими общественными потрясениями наподобие тех, что показаны в фильме «Время».

ЗВЕРЬ ВНУТРИ

Легенда об оборотнях не менее древняя. Их принято наделять нечеловеческой силой, неуязвимостью и быстрой регенерацией. Поэтому все думают, что вервольфы почти бессмертны. Один из самых известных мифов описан Гесиодом. Царь Ликаон принес в жертву Зевсу собственного внука и поставил на стол в качестве яства. Громовержец разгневался и превратил Ликаона в волка. Кроме того, ходит легенда, что и новавилонский царь Навуходоносор страдал ликантропией.

Слово «оборотень» мы в первую очередь ассоциируем с полнолунием и превращением человека в волка, хотя их свойства приписывают даже вампирам, принимающим облик летучей мыши. Во многих преданиях ликантроп — свирепое создание, не способное контролировать себя и подчиняющееся инстинктам. В славянской традиции оборотни сохраняют рассудок и их внешность не очень-то зависит от положения объектов на небосклоне. Царевна-лягушка, Финист — Ясный сокол, голубицы, принимающие человеческий облик, ударившись оземь, говорящие волки и медведи... Вряд ли вы задумывались, но да, это все оборотни.

Подоплека легенды схожа с вампиризмом — свою роль в распространении поверья тоже сыграли болезни. Например, гипертрихоз характеризуется избыточным ростом волос. Со многими его формами сегодня можно бороться с помощью гормональной терапии и эпиляции, но врожденный — неизлечим. Клиническая ликантропия — психическое заболевание, при котором пациент уверен, что периодически превращается в животное. Проявления бывают в словесной форме, когда больной просто рассказывает, как оборачивается волком, рысью или пони, и в физической — человек лает, воет, ползает на четвереньках и всячески безобразничает.

В The Order: 1886 тема оборотничества раскрыта по-новому. Во-первых, никто никого не проклинал и магических заклятий не накладывал, это обыкновенная мутация, как заячья губа или шесть пальцев на руке. Во-вторых, это не война, это попытка истребления одних людей другими, похожая на сбрасывание слабых детей со скалы в Спарте. Неважно, кто начал ее, — много воды с тех пор утекло, в том числе и «черной». Вот только очень уж это все дурно пахнет, напоминая историю человечества, в которой постоянно всплывает кровавое и беспощадное притеснение тех, кто чем-то отличается от большинства.

■■■

Совместив в себе средневековые представления о жизни и смерти, жутких монстров (оборотни еще не самые страшные из них) и стильный антураж, The Order: 1886 использовала идеи, которые мы уже где-то когда-то видели. При этом разработчикам удалось обыграть то, что собиралось тысячелетиями, и создать собственную, довольно стройную мифологию, в которой одну из ключевых ролей играет не мистический, а человеческий конфликт. Печально только, что мир в The Order: 1886 описывается мимолетно и многие вопросы так и остались без ответа. ■

ЗАХАР БОЧАРОВ

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ. ХАЛИФ НА ЧАС

КАК THE ORDER: 1886 ЗАСТАВЛЯЕТ ЗАДУМАТЬСЯ О ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ИГР

Вы и так все знаете: к чему эти умные рассуждения про усатых мужчин, рыцарский орден и оборотней, когда игра стоит почти четыре тысячи рублей и проходится примерно за семь часов? Похожая ситуация была с **Metal Gear Solid: Ground Zeroes** — аудитория по косточкам разбирала платную демку, которую можно пройти менее чем за десять минут.

Как будто в игре есть только ее цена и продолжительность.

АДВОКАТ ДЬЯВОЛА

The Order: 1886 стала жертвой чудовищной дезинформации и непонимания. Гремучая смесь из завышенных ожиданий, внезапно возросшей цены и несознательности многих магазинов (за рубежом игру можно было спокойно купить в рознице чуть ли не за неделю до официального релиза) сыграли невероятно злую шутку. The Order: 1886 ждали, на нее жадно набросились и прошли запоем. Какой-то особенно ушлый игрок, проглотивший игру за пять часов, написал на популярном западном форуме: «Маловато будет». Другой, прошедший за семь, задним числом согласился: «Ну да, можно было бы и подольше». Рецензенты, которые всегда спешат к заветной дате снятия эмбарго, косвенно подтвердили опасения: «Бывают игры и подлиннее». В глазах остальной аудитории, принимающей решение о покупке по чужим мнениям в интернете, эти отзывы преобразились в ошибочный вывод: «The Order — очень короткая игра, я куплю ее потом. А лучше у друга возьму и поиграю бесплатно».

Самое смешное (и грустное) во всей этой истории, что «Орден» с огромной натяжкой можно назвать непродолжительной, за пять часов ее можно пройти только безумным галопом из начала в конец — самым неправильным из всех возможных способов. Схожим образом умельцы с YouTube проходят оригинальный **Fallout** за полчаса, а **Dishonored** — за три. Если поискать более честные примеры из недалекого прошлого, то можно припомнить, что **Metal Gear Rising** без спешки проходится за те же пять часов, но при этом остается блестящим слэшером. Одиночную кампанию **inFamous: Second Son** легко осилить часов за восемь, а потом еще долго исследовать открытый город. Да чего греха таить — скромная продолжительность многих передовых проектов была хронической болезнью прошлого поколения приставок.

Если игра выходит непродолжительной, то вы гарантированно узнаете об этом из каждого второго публичного отзыва. Но часто ли вы видите критику в адрес другой крайности — излишней затянутости? Практически никогда. Игры рекомендуют нормировать, чередовать с другими, делать перерывы в процессе прохождения, но никто не скажет «эта игра слишком большая, не покупайте ее». Почему?

С каждым годом игры становятся все более дорогим удовольствием, и особенно остро это чувствуется именно сейчас, в период кризиса, когда даже

ЭТО ИГРОВАЯ ГРАФИКА, А НЕ ОТРИСОВАННЫЙ РОЛИК. ВЕРИТСЯ С ТРУДОМ, НО ПРИ ЭТОМ ЧИСТАЯ ПРАВДА.

ВО ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ВЫ УСТАНЕТЕ ЖАТЬ НА КНОПКУ «SHARE» И ЩЕЛКАТЬ СКРИНШОТЫ. ГАРАНТИРУЕМ.

БЛЕСТЯЩАЯ THE JOURNEY ВООБЩЕ ПРОХОДИТСЯ ЗА ОДИН ПРИСЕСТ, НО ДЛЯ МНОГИХ ИГРОКОВ ОНА СТАЛА ГЛАВНЫМ ОТКРОВЕНИЕМ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.

СПЕШИМ НАПОМНИТЬ, ЧТО ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ГОЛОВОЛОМОК В ИСТОРИИ ИГР ПРОХОДИТСЯ БУКВАЛЬНО ЗА ПАРУ ЧАСОВ.

METAL GEAR RISING БЫЛА КОРОТКОЙ, НО НАСЫЩЕННОЙ ИГРОЙ. ЗАТЯНУТОСТЬ УБИЛА БЫ ДИНАМИКУ НА КОРНЮ.

В ИГРЕ ЕСТЬ ПАРОЧКА ПО-НАСТОЯЩЕМУ ИНТЕРЕСНЫХ ПУШЕК, НО В ИГРОВОМ ПЛАНЕ «ОРДЕН» НЕ ПРЕДЛАГАЕТ НИЧЕГО ВЫДАЮЩЕГОСЯ.

GTA 5 для PC стоит две тысячи рублей. Необходимо экономить, поэтому игрокам приходится неизбежно снижать количество проектов, которые они могут себе позволить. Понятие ценности игры искажается и приравнивается к продолжительности: чем дольше я смогу играть без лишних денежных вложений, тем лучше. За стандартную цену хотелось бы получить пятьдесят часов одиночной кампании, кучу дополнительных квестов да мультиплеер. Такого развлечения мне точно хватит надолго.

Но продолжительность игры в качестве основного критерия покупки зачастую оказывается самообманом. Попробуйте припомнить, сколько игр прямо сейчас находится у вас «на очереди» и какой процент от них составляют масштабные проекты. Полностью осилили **Skyrim**, пару последних частей Fallout или GTA, **Dragon Age: Inquisition** и **Red Dead Redemption**? Что же, тогда количеству вашего свободного времени можно только позавидовать. Куда более распространена иная ситуация: в игре столько всего можно сделать и посмотреть, что перспектива полного прохождения становится попросту пугающей. И, не проведя в ней даже пресловутые пять часов, вы отправляете игру на полку — все хорошо, но лучше я пройду ее как-нибудь потом, когда дойдут руки. И знаете что? Подходящий момент едва ли настанет, а вы будете постоянно перебиваться чем-то более актуальным и краткосрочным (привет, **Persona 4 Golden** и **Final Fantasy Tactics**).

ОШИБКА В ПОЗИЦИОНИРОВАНИИ

Логичнее приравнивать ценность игры к тем эмоциям и впечатлениям, которые она дарит, но это значительно более сложный и рискованный подход. Взвешенно оценить проект по этому критерию можно лишь тогда, когда он уже пройден, а вы уже потратили на него свои время и деньги. Но именно с такой точки зрения «Орден» может нешуточно удивить — правда, теми аспектами, важность которых больше ощущается в кинематографе, вроде ошеломительной графики или необычного сеттинга.

The Order 1886 — отличное интерактивное кино. Его хочется разглядывать с восторгом ребенка, впервые изучающего мир, — медленно бродить по роскошным интерьерам, картинно разворачивать камеру, представляя себя профессиональным оператором, рассматривать самые малозначительные объекты и неизменно убеждаться, что их проработка не уступает другим, более фундаментальным вещам. В некоторые скоротечные моменты картинка перестает ощущаться нарисованной и начинает полностью ассоциироваться с реальностью. Таких эпизодов мало, они длятся всего несколько секунд, но в эти мгновения мозг отчаянно сигнализирует о невозможности происходящего: «Хозяин, ты управляешь реальным человеком. Как такое, черт подери, возможно?!» Этот мимолетный «синдром бога» — одно из самых невероятных, пронзительных и уникальных ощущений, которые многие ожидали от игр уже давно и наконец-то неожиданно получили. Мечтали пятнадцать лет назад о таком? Вот оно, уже здесь.

Стоит ли это ощущение четырех тысяч потраченных рублей? Само по себе — вряд ли. А вместе с толковой постановкой и банальным, но все же интригующим сюжетом? Может быть, если атмосферность и историю вы цените выше самого геймплея. Главная проблема «Ордена» не в продолжительности — игра длится ровно столько, сколько нужно, — а в неумении разработчиков донести свое видение проекта до потребителя. Студия **Ready at Dawn**, стабильно поражающая своим умением работать с железом, метила скорее в аудиторию поклонников творчества **Quantic Dream** и **Telltale Games**, но рекламировали «Орден» как проект, идеальный во всем. Поэтому разочарование настигает даже тех покупателей, которые проигнорировали высокий ценник и ложные отзывы о продолжительности — и получили в итоге «кинцо», а не роскошный боевик от третьего лица, на который рассчитывали. Отсюда и смешанные отзывы, и полярные оценки критиков, и, как следствие, низкие продажи, которые могут перекрыть кислород потенциальному продолжению.

■■■

Естественно, сами создатели тоже не в восторге от такого положения дел. Они выложились по полной, ни разу не схалтурили в том, что сочли наиболее важным, и в результате с разбегу разбились о стену недопонимания. Они пишут и тут же удаляют гневные сообщения в «Твиттере», оправдываются в интервью и открыто заявляют, что «Орден» получил бы более лестные отзывы, если бы его оценивали как кино. Это отталкивает игроков, которые просто наблюдают за этой шумихой со стороны в попытке сформировать свое мнение. Среди них наверняка немало тех, кому игра пришлась бы по душе, если бы они только дали ей шанс.

Но они этого не сделают, потому что «Орден» — очень короткая игра. Лучше купить ее потом или взять у друга и поиграть бесплатно. ■

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

НА ВОЙНЕ ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ

МОГЛО ЛИ ОРУЖИЕ ИЗ THE ORDER: 1886 СУЩЕСТВОВАТЬ В КОНЦЕ ДЕВЯТНАДЦАТОГО СТОЛЕТИЯ

До выхода **The Order: 1886** особое внимание разработчики обращали на арсенал рыцарей. Древний орден борцов с оборотнями вооружен по последнему слову техники. Во главе лаборатории стоит Никола Тесла, больше похожий на бондовского Кью.

С исторической достоверностью в игре все в порядке (оборотней почти нет, усатый Галахад устало сносит головы немытым англичанам), в частности, не один раз студия отмечала, что все оружие из игры могло существовать в реальности в конце XIX века. Но так ли это? И какое оружие действительно могло быть у членов ордена, существуй он на самом деле? Давайте выяснять.

ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

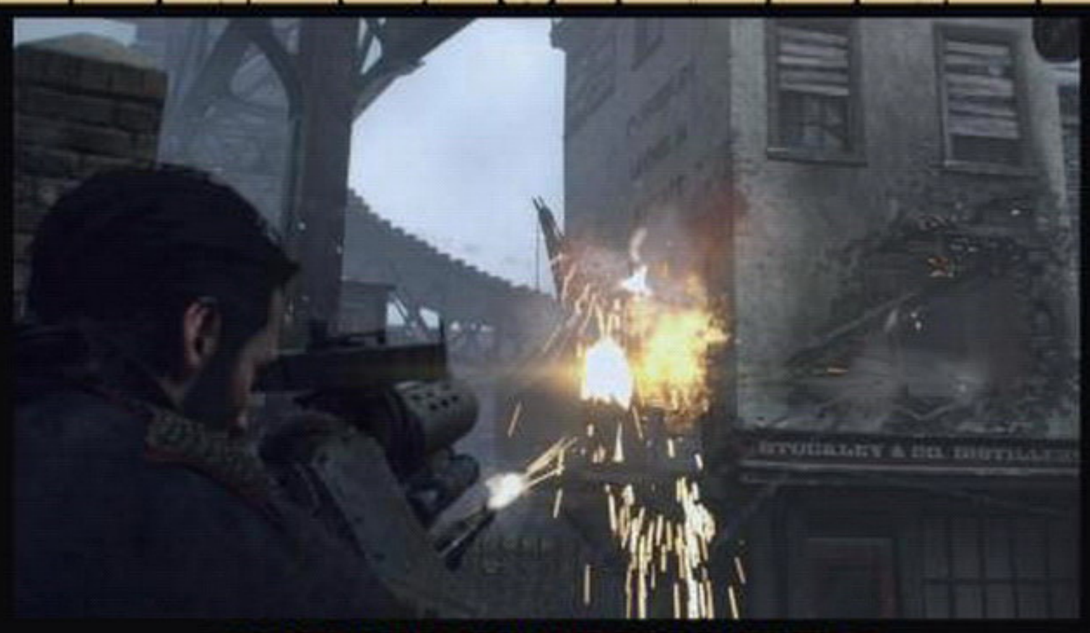
Рассуждая об оружии в The Order: 1886, важно держать в голове два нюанса. Во-первых, конец девятнадцатого века ознаменовался небывалым скачком научно-технического прогресса. Изобретение паровых и электрических машин, двигателей внутреннего сгорания, появление дирижаблей и аэропланов — все это повлияло на оружейную отрасль. Во-вторых, любой военный конфликт, а тем более длящийся на протяжении 1000 лет, дарит миру массу новых изобретений для убийства себе подобных (или какой-нибудь необъяснимо отвратительной гадости). А если учесть, что члены ордена всегда старались быть на пике технического прогресса и искали самые совершенные методы борьбы с оборотнями, то появление в игре оружия, опережающего свое время на 30-40 лет, вполне закономерно.

Тем не менее это совершенно не оправдывает наличия в игре дугового разрядника (TS-21 Arc Induction Lance). Пушку смастерили из экспериментальной катушки Тесла — стреляет орудие фокусированными потоками электричества. Да, Тесла действительно работал над созданием подобного устройства, но его опыты не увенчались успехом. Не смогли создать его и современные ученые, хотя попыток было много. Поэтому если хочешь снести человеку половину туловища — обратись к крупнокалиберным стволам.

Еще один прототип от изобретателя — так называемые «лучи смерти», проект, с помощью которого Тесла хотел предотвратить Вторую мировую войну. Технические схемы он разослал в Великобританию и СССР. Такое оружие вполне могло быть создано и использовано рыцарями ордена в борьбе против как лю-

СТОИТ ПРИЗНАТЬ, ЧТО ПРИ ВСЕЙ СВОЕЙ НЕРЕАЛЬНОСТИ СМОТРИТСЯ ДУГОВОЙ РАЗРЯДНИК ЭФФЕКТНО.

ВОТ ТАК МОГ БЫ ВЫГЛЯДЕТЬ ПИСТОЛЕТ С «ЛУЧАМИ СМЕРТИ».



ВЫСТРЕЛЫ ТЕРМИТНОГО РУЖЬЯ БОЛЬШЕ ПОХОЖИ НА ФЕЙЕРВЕРК, НО НЕ ДАЙТЕ СЕБЯ ОБМАНУТЬ.

САМОЗАРЯДНЫЙ КАРАБИН ИЗ ИГРЫ (НА ВЕРХУ) И ВИНТОВКА МОСИНА (ВНИЗУ).

МОСИН СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ. С ТАКИМИ УСАМИ ОН АУТЕНТИЧНО СМОТРЕЛСЯ БЫ В РЯДАХ РЫЦАРЕЙ ОРДЕНА.

дей, так и оборотней. Более того, по задумке ученого у «лучевой винтовки» настраивалась мощность и урон варьировался от оглушающего до смертельного.

Не очень реалистичной выглядит и автоматическая винтовка «Меч» (M2 Falchion Auto-Rifle). Ее отличительная особенность — стрелять потоком сжатого воздуха. Задумка изящная, оружие можно использовать для устранения уличных беспорядков, но сделать такой механизм крайне сложно. Уж слишком сильное давление воздуха должно было быть в дуле (скорее всего, его бы просто разрывало) и слишком маленький диаметр струи получался (а чем больше диаметр, тем меньше будет давление). Кроме того, такое оружие на коротких дистанциях могло бы отталкивать стрелка даже сильнее, чем противника.

А вот термитное ружье (M86/FL Thermite Rifle), которым разработчики дразнили игроков почти во всех роликах, могли создать в конце XIX века. В реальности термит изобрели в 1898 году, но открыть вещество на тридцать лет раньше ученым было вполне по силам.

Есть только небольшая неприятность: как и в случае предыдущего оружия, для распыления термита на большие расстояния требовался бы нешуточный поток воздуха. К тому же термитная пыль, постепенно оседая на одежде и руках, могла воспламенить владельца.

ДРУГАЯ ОПЕРА

По соседству с фантастическими моделями в игре присутствует и вполне реально существовавшее оружие, или по крайней мере близкое к реальным образцам. Например, самозарядный карабин (M82 Selfloader Carbine) чем-то похож на полуавтоматическое ружье Джона Педерсена или на винтовку Мосина. Более того, на базе этой винтовки мог быть сделан и карабин «Меткий стрелок» (M84 Marksman Carbine), который использовался для стрельбы на длинные дистанции. Специальных снайперских винтовок в то время не было и в помине, поэтому точность стрельбы могли увеличить только специальным оптическим прицелом.

Пистолет-пулемет C-81 (C-81 Maschinepistole) напоминает немецкий самозарядный маузер с сильно увеличенным магазином (28 пуль против 20), а самозарядный пистолет (C-78 Autoloading Pistol) — великий и ужасный парабеллум. Название последнего, кстати говоря, происходит от латинской пословицы «Si vis pacem, para bellum», то есть «Хочешь мира — готовься к войне».

Что же касается специальных гаджетов, то здесь все не так однозначно. Код Морзе изобрели еще в 1850-х годах, но о каких-то беспроводных способах передачи голоса и речи не могло идти, поэтому коммуникаторы, которые носят на себе сэр Галахад с союзниками, могли бы использоваться для связи с аэростатами, но никак не переговоров на расстоянии. Монокуляр из игры — фактически та же подзорная труба, только более компактная. А если члены ордена были бы знакомы с Альфредом Нобелем, то смогли бы использовать полноценные гранаты с ударными взрывателями (так как именно он изобрел капсюль-детонатор).

■■■

Хотя разработчики The Order: 1886 явно лукавили, когда утверждали, что все оружие из игры могли создать силами технологий конца XIX века, нельзя не признать — к вопросу создания и проработки оружия они подошли ответственно и даже дотошно. К тому же некоторые из придуманных ими устройств вполне могли появиться на страницах романов Жюля Верна или Герберта Уэллса — не это ли показатель, что они более чем соответствуют эпохе? ■

МИХАИЛ ПОПОВ

ДЖЕК-ИЗ-КОРОБКИ

ЧТО МЫ ЗНАЕМ О САМОМ ХУДШЕМ БРИТАНЦЕ В ИСТОРИИ

Если вы уже прошли **The Order: 1886**, то знаете, насколько опасен и коварен Джек Потрошитель, что наводил страх и ужас в районе Уайтчепел. Загадка об убийце разрешается спонтанно — становится даже немного обидно за то, как такой колоритный образ адаптировали в игру, потому что правда о Джеке Потрошителе намного страшнее и интереснее.

НА ДНЕ

Викторианская Англия... Символ прогресса. Не эпоха, а бесконечный технороматизм и триумф человеческого гения: лондонское метро, теория эволюции Дарвина, первые международные выставки и компактные фотоаппараты, электрическое освещение улиц, машина времени, Холмс и Ватсон, путешествие в снаряде с Земли на Луну, стимпанк, дизельпанк...

Но даже в случае с Солнцем ученых больше интересуют не его лучи, а пятна на нем. И не удивительно, что одной из самых знаковых личностей конца XIX века стал совершенно не известный человек. Ни имени, ни фотографии — одно лишь прозвище, которое сегодня знают все мало-мальски образованные люди от Земли Франца-Иосифа до Буркина-Фасо.

Его «охотничьими угодьями» стал район Уайтчепел в лондонском Ист-Энде, с XVII века прозванный оазисом проституции. Даже в прогрессивном XIX веке это место было настоящей клоакой. Здесь жили эмигранты, преимущественно евреи и ирландцы (сегодня, кстати, в Ист-Энде селятся выходцы из Бангладеша). Именно этот район описал Джек Лондон в «Людях бездны»: работные дома, чудовищная нищета, ночлег на улице... В октябре 1888 года полиция подсчитала, что в одном только крохотном Уайтчепеле действуют 62 борделя и 1200 проституток (при численности населения всего Ист-Энда в полмиллиона человек). Представьте себе перенаселенность этого района в 1888 году, если сейчас в нем живет лишь около 200 тысяч человек.

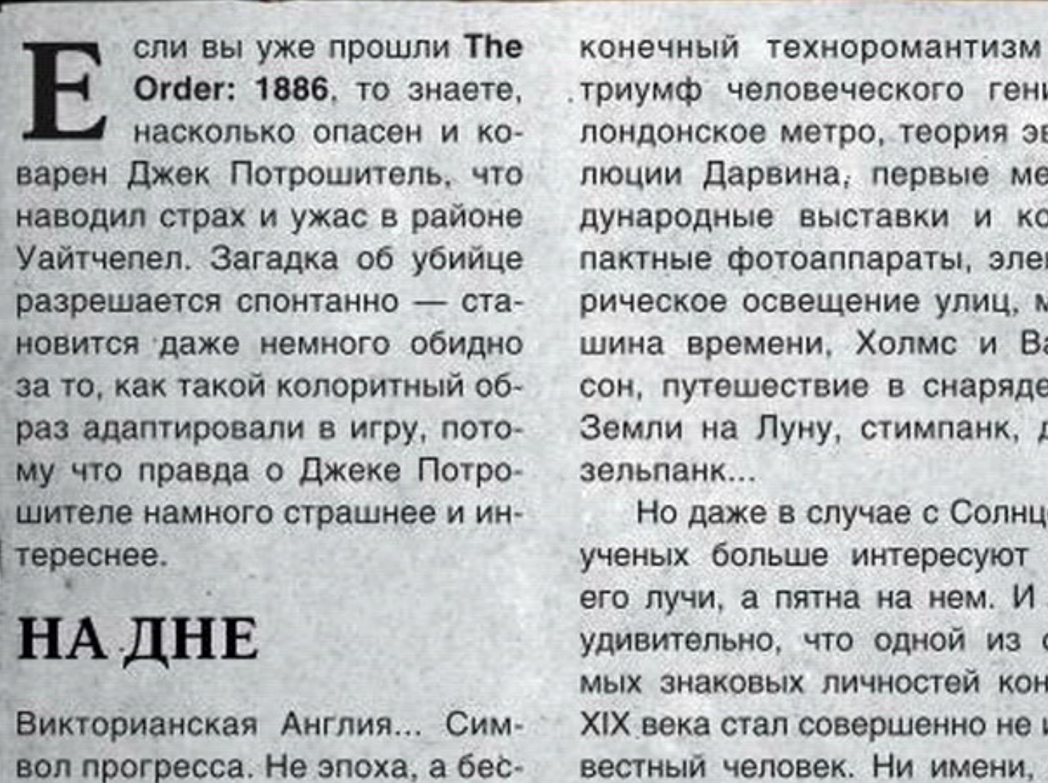
Дороги были не мощеными, дома — маленькими и без фундаментов. Сливная и канализационная системы отсутствовали почти повсеместно. На задних дворах паслись коровы и свиньи. Горожане варили потроха, топили сало. Ароматы, витавшие в воздухе, дали бы сто очков вперед атмосфере самых дремучих варварских поселений.

РИППЕРОЛОГИЯ

Исследователи (риппероло́ги) подсчитали, что о Джеке Потрошителе написано больше книг, чем обо всех американских президентах, вместе взятых. Считается, что Потрошитель появился внезапно, совершил пять убийств одно кровавее другого (последняя жертва была буквально растерзана), а потом так же неожиданно исчез. Это не совсем верно. В перенаселенном Ист-Энде убийства были привычны, как уличная вонь. Например, за двадцать пять дней до первого «выступления» Джека в Уайтчепеле была зарезана проститутка Марта Табрам (39 ножевых ранений).

Потрошитель выделялся тем, что убивал без всякой видимой причины — дерзко, жестоко, в единой манере. Горло перерезалось слева направо, при этом голова жертвы наклонялась вправо, а к ножу прикладывалось значительное усилие (раны были очень глубокими). После этого вскрывалась брюшная полость, некоторые органы вырезались и уносились с собой. То, что убийце, по всей видимости, удавалось не запачкаться в крови и уйти незамеченным, отчасти объясняет еще одно его прозвище — Кожаный Фартук.

Крови во всех случаях было мало, что дало почву для двух предположений: либо женщин сперва душили (что объясняет и



ИСТ-ЭНД В 1882 ГОДУ.

КАРИКАТУРА ИЗ ЖУРНАЛА PUNCH (СЕНТЯБРЬ 1888 ГОДА) — БЕСПОМОЩНОСТЬ ПОЛИЦИИ.

В РОМАНЕ МАЙКЛА ДИБДИНА «ПОСЛЕДНЯЯ ИСТОРИЯ ШЕРЛОКА ХОЛМСА» ВАТСОН УЗНАЕТ, ЧТО ПОТРОШИТЕЛЬ — ЭТО ХОЛМС.

ОБЫЧНО ПОТРОШИТЕЛЯ ИЗОБРАЖАЮТ В ПЛАЩЕ, ЦИЛИНДРЕ И С САКВОЯЖЕМ.

отсутствие криков о помощи, ведь в некоторых случаях констебли были на соседних улицах и опаздывали на считанные минуты), а потом резали, либо преступления совершались в другом месте (доме, движущейся карете), а тела выбрасывались на безлюдные улицы.

ПО ПЛОДАМ УЗНАЕТЕ ИХ

В пятницу 31 августа 1888 года некий Чарльз Кросс шел по району Уайтчепел в четыре часа утра (обычное время для начала рабочего дня или конца рабочей ночи в Ист-Энде). Около конюшни он заметил лежащую на дороге женщину. Юбка была задрана, из чего Кросс сделал вывод, что даму изнасиловали. Он подозвал другого прохожего. Вдвоем мужчины поправили жертве юбку (в темноте ни один не заметил, что она мертва) и отправились на поиски полисмена.

Констебль Джон Нейл принес фонарь, и только тогда стало ясно, что произошло убийство. Прибывший на место преступления доктор Рис Ллевеллин обнаружил, что смерть наступила от двух огромных разрезов на горле, от уха до уха, причем случилось это максимум полчаса назад, поскольку тело было еще теплым. Крови вытекло немного, большая ее часть впиталась в одежду.

Следов крови на груди не было. Следовательно, жертва умерла не стоя (иначе кровь из разрезанного горла попала бы на одежду), а на земле. Эта версия подтверждается тем, что на левой скуле у нее имелся синяк, отсутствовало пять зубов и был поранен язык. Вероятно, женщину свалили на землю сильным ударом и лишь потом зарезали. Осмотр тела в морге выявил еще одну странность — брюшная полость жертвы была вскрыта.

Расследование показало, что «первой ласточкой» Потрошителя стала Мэри Энн Николс сорока двух лет от роду. У нее был муж и пятеро детей, однако Полли, как звали ее подруги, спилась и последние годы жизни провела на дне общества. В ночь смерти ей не хватило денег на ночлежку. Она отправилась на улицу, заявив подругам, что скоро заработает искомые четыре пенса «с помощью своей новой шляпки».

Следующей жертвой убийцы стала Энни Чэпмен — бездомная пьяница, болевшая чахоткой и сифилисом. За несколько дней до смерти она подралась с некой женщиной из-за куска мыла, получила синяк под глазом и утратила «товарный вид». По этой самой причине 7 сентября 1888 года у нее не оказалось денег на ночлег. Энни бродила по улицам в поисках клиента. В последний раз ее видели в пять утра разговаривавшей с каким-то мужчиной (свидетель уловил лишь одну ее реплику: «Нет!»).

В шесть часов ее тело было найдено на заднем дворе дома № 29 по Хэнбери-стрит, рядом с рынком. Утром здесь было довольно оживленно — люди шли на работу, по дорогам ехали повозки с товарами. Окна жилых домов, выходивших на внутренний двор, ночью оставались открытыми. На улице было уже светло. Невероятно, но никто не заметил ничего подозрительного.

Горло Энни перерезали так глубоко, будто убийца хотел отделить голову от тела. Внутренности были аккуратно вынуты и разложены рядом с телом. Работа проводилась длинным тонким ножом — вероятнее всего, специальным инструментом для вскрытия.

Доктор Филипс, обследовавший труп, заявил, что внутренние органы препарированы очень профессионально. Ему самому потребовалось бы для это-

МЭРИ ЭННН НИКОЛС И ЕЕ МОГИЛА В НАШИ ДНИ.

ДОМ № 29 ПО ХЭНБЕРИ-СТРИТ, НАШИ ДНИ.

ПЛОЩАДЬ МИТР (С ТОГО МЕСТА, ГДЕ БЫЛА УБИТА ЭДДОУС) В НАШИ ДНИ.

го не менее четверти часа в спокойной обстановке, а вероятнее всего — около часа. Это в корне меняло дело, поскольку хорошее медицинское образование в то время было доступно далеко не каждому. Другие хирурги впоследствии соглашались с его точкой зрения, однако считали, что Потрошителем мог быть менее квалифицированный студент-медик или мясник.

Если бы в час ночи 30 сентября 1888 года русский еврей Луис Демшиц не зажег спичку на углу Датфилд и Бернер-стрит, он всю оставшуюся жизнь спал бы спокойно. Однако судьба распорядилась иначе и мужчина увидел Длинную Лиз (Элизабет Страйд), лежащую навзничь на земле. Из ее горла еще текла кровь, как если бы убийство произошло буквально минуту назад. Демшиц невольно спугнул убийцу, не дав ему вскрыть живот жертвы.

Похожий «сюрприз» ожидал констебля Эдварда Уоткинса сорок пять минут спустя. Патрулируя площадь Митр, в четверти мили от места предыдущего преступления он обнаружил выпотрошенный труп Кэтрин Эддоус (на этот раз маньяк забрал матку и почку). Понимая, что произошло двойное убийство, полиция устроила в районе облаву, но никого не нашла. Это было почти невероятно, ведь в предполагаемое время преступления площадь патрулировали как минимум три констебля. На все про все у Потрошителя было не больше пятнадцати минут — причем для вырезания органов из Эддоус ему требовался источник света.

По обоим случаям у полиции были свидетели, показавшие, что они видели проституток, беседовавших с неким мужчиной незадолго до смерти. Описания незнакомца в целом совпадали: темная одежда, войлочная охотничья шляпа (хорошо известная как головной убор Холмса), усы и саквояж в руке.

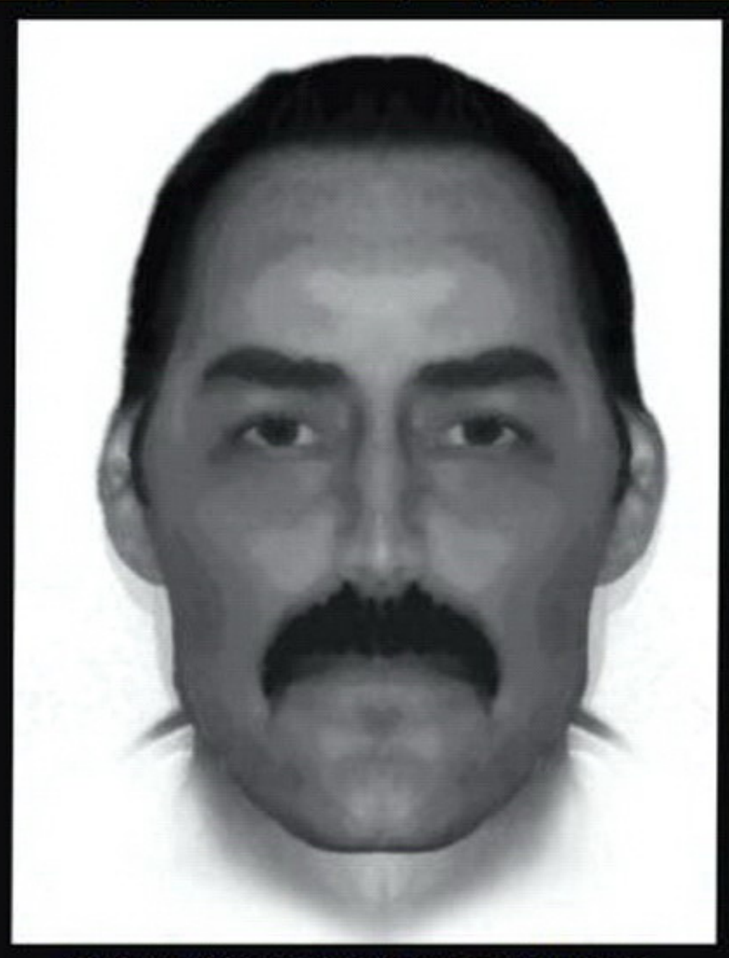
Пятая и последняя, по канонической версии, жертва Потрошителя — Мэри Джейн Келли. Девушке было двадцать пять лет, она отличалась привлекательной внешностью и поэтому в отличие от большинства нищих жриц любви могла снять комнату. Лондон был взбудоражен четырьмя предыдущими убийствами. Улицы Ист-Энда усиленно патрулировались, проститутки избегали выходить на работу ночью, поэтому собственное жилье было для Келли как нельзя кстати.

Утром 9 ноября владелец дома № 13 на Миллерс-корт послал своего помощника Томаса Боера взять у Келли арендную плату. Когда на стук никто не отозвался, Боер заглянул в окно... Срочно вызванные констебли забрали то, что осталось от девушки. У Потрошителя было много времени, чтобы буквально вывернуть ее наизнанку. Внутренние органы были разложены по комнате. Сердце отсутствовало.

Под подозрение попадали десятки людей — от нищих евреев-женоненавистников до членов королевской семьи. Причины убийств тоже называются разные — от терактов агентов русской охранки до сатанинских ритуалов. Точное количество жертв не известно: альтернативные теории предлагают число от четырех до пятнадцати. Об этом написана добрая сотня книг, где встречаются самые разные идеи. В 1996 году вышла работа, обвиняющая в убийствах... Льюиса Кэрролла.

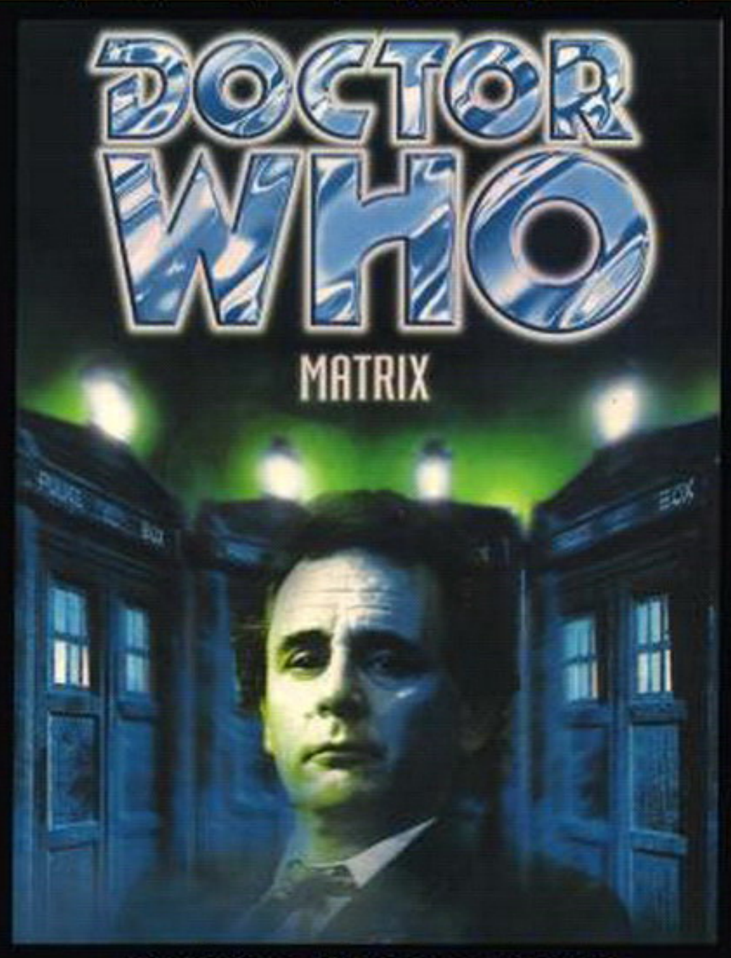
СЛАВА ГЕРОСТРАТА

Будучи по большей части массовым культурным явлением, Джек

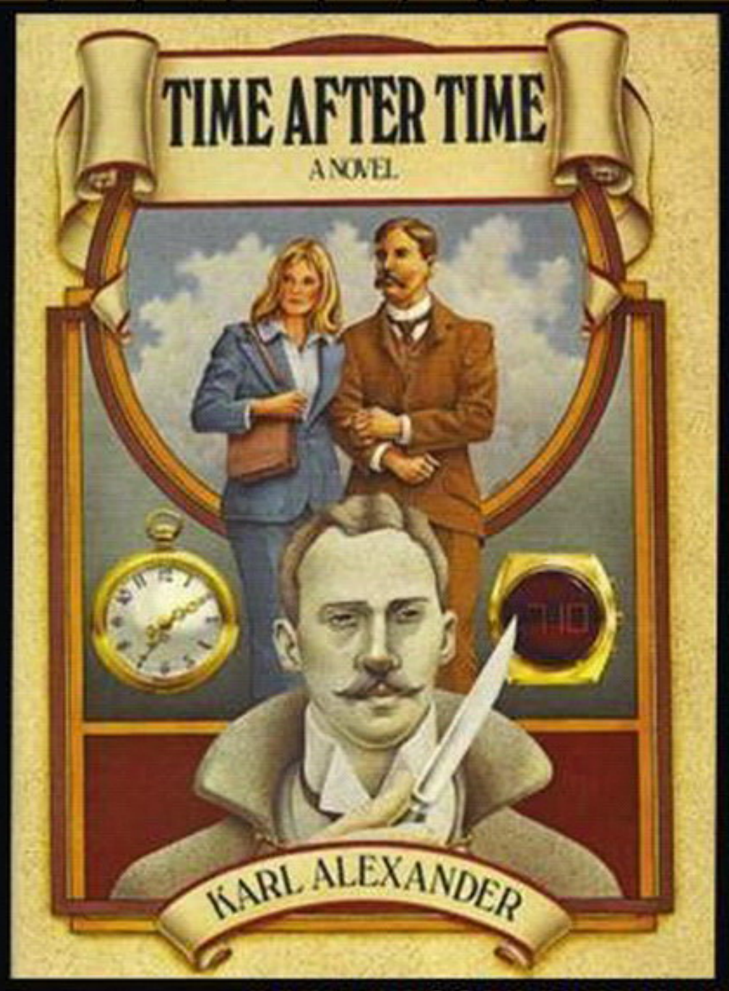


В 2006 ГОДУ ПО ПОКАЗАНИЯМ СВИДЕТЕЛЕЙ И ЗАКЛЮЧЕНИЯМ ДЕТЕКТИВОВ XIX ВЕКА БЫЛ СОСТАВЛЕН ФОТОРОБОТ УБИЙЦЫ.

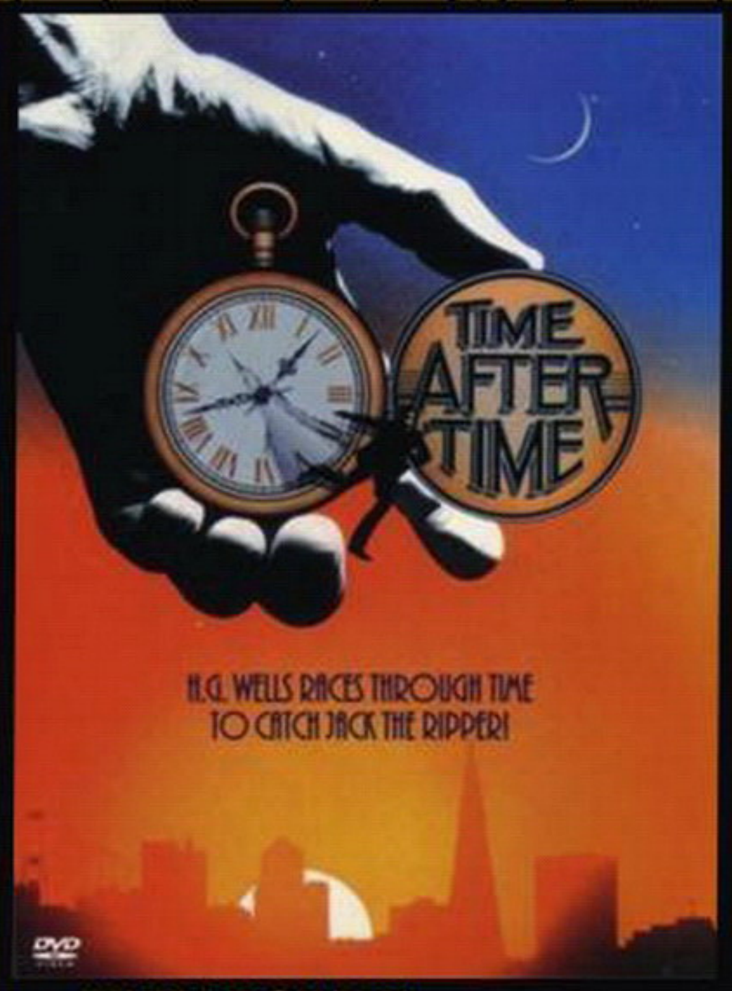
МЭРИ ДЖЕЙН КЕЛЛИ. ЕЕ ЯКОБЫ ВИДЕЛИ В ПАБЕ В НОЧЬ УБИЙСТВА, ЕСТЬ ВЕРСИЯ, ЧТО ВМЕСТО НЕЕ БЫЛА УБИТА ДРУГАЯ ПРОСТИТУТКА.

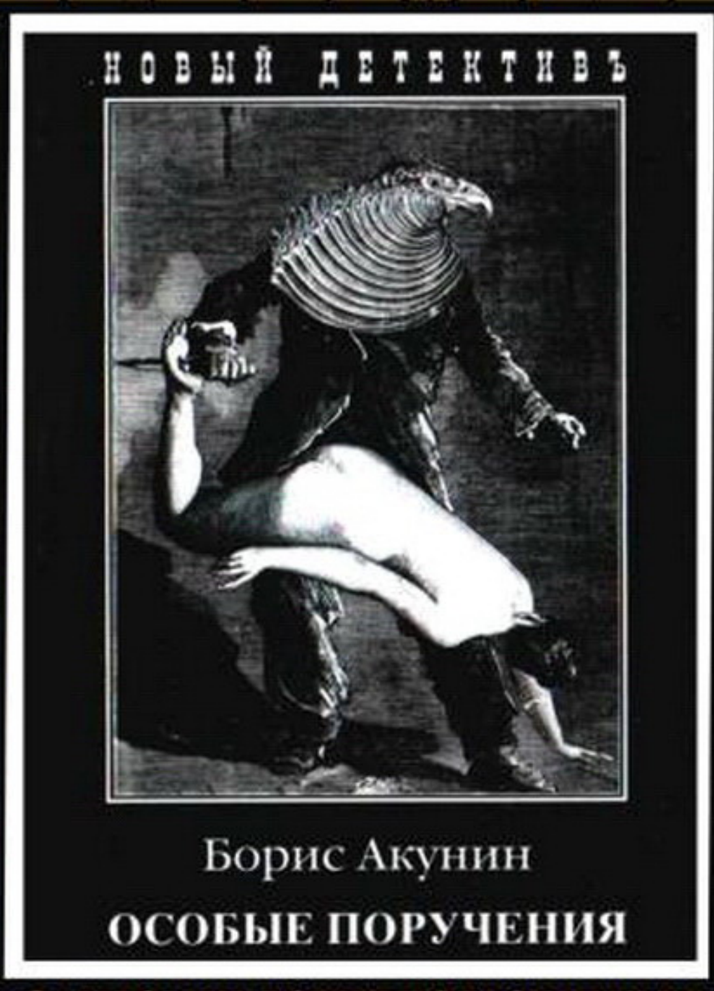


ДОКТОР КТО СРАЖАЕТСЯ С ПОТРОШИТЕЛЕМ В РОМАНЕ «МАТРИЦА» (1998).



«ВРЕМЯ ПОСЛЕ ВРЕМЕНИ» — КНИГА И ФИЛЬМ.





ФАНДОРИН ЛОВИТ ПОТРОШИТЕЛЯ В «ДЕКОРАТОРЕ» (1998).

Потрошитель частенько заглядывал в фантастику. Некоторые писатели используют законы жанра для еще одной «разгадки» знаменитого убийцы. Например, Роберт Блох (последователь Лавкрафта и автор «Психо») в рассказе «Навек ваш — Потрошитель» (1943) представил Джека черным магом, совершавшим убийства в особых местах и по особой последовательности, чтобы получить от Тьмы дар вечной жизни.

В другом рассказе — «Игрушка для Джульетты» (1967) — Блох обыграл внезапное исчезновение Потрошителя после пятого убийства. Оказывается, его утащил в далекое будущее Дедушка, чтобы подарить «викторианского доктора» своей внучке-садистке. Кроме того, Блох написал роман «Ночь Потрошителя» (1984) — хороший образец криминального фэнтези.

В романе «Потрошитель» (1994) Майкл Слэйд развил идею с ритуальными убийствами, а в книге Карла Александра «Время после времени» (1979) Герберт Уэллс создает настоящую машину времени. Джек Потрошитель обманным путем отправляется на ней в будущее. Знаменитому писателю приходится ловить его в 1970 году, где тот представляется Шерлоком Холмсом, рассчитывая, что этот персонаж всеми забыт. Книга была неплохо экранизирована. Роль Уэллса исполнил Малькольм Макдауэлл.

Крис Эллиот в романе Shroud of the Thwacker (нечто вроде «Тайна Колотителя») спародировал Потрошителя, поместив того в Нью-Йорк 1882 года. Вместо того чтобы резать своих жертв, маньяк бил их по голове мешком с яблоками. А в кинокомедии «Амазонки на Луне» (1987) Потрошителем оказывается... замаскированное лох-несское чудовище.

Роберт Асприн в соавторстве с Линдой Эванс посвятил Джеку две книги: «Потрошители времени» (2000) и «Дом, который построил Джек» (2001), где разведчики времени отправляются в викторианский Лондон, а культовый маньяк находит портал и проникает в будущее.

Кинофильмы редко допускают вольности в отношении истории Джека Потрошителя. Обычно все ограничивается детективным триллером, как, например, «Из ада» (2001), экранизации одноименной графической новеллы Алана Мура. В комиксах же Потрошитель — желанный гость. Он часто появляется в манге, за ним гоняется Бэтмен (Gotham by Gaslight), а во вселенной Marvel Джека, эмигрировавшего в США, оживляет демон, чтобы тот приносил ему в жертву людей.

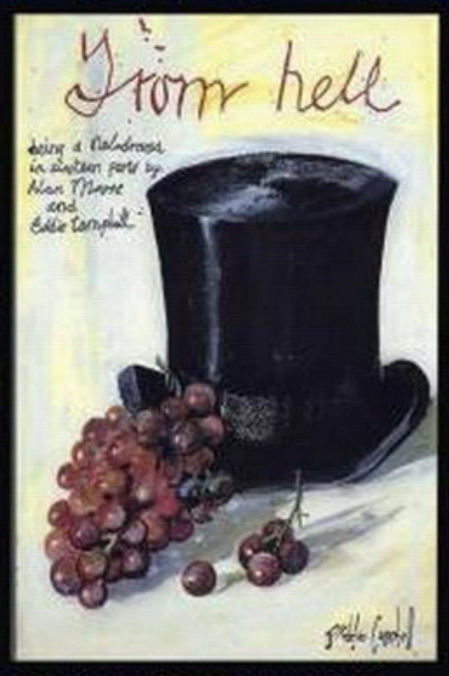
Не отстают от комиксов и сериалы. В «Вавилоне-5» (эпизод 2/21) утверждается, что в конце 1888 года Джека похитили с Земли ворлонцы, чтобы сделать его своим инквизитором по имени Себастьян. А в «Звездном пути» (эпизод 2/14, «Волк в овчарне») рассказывается, что за преступления Потрошителя на Земле, равно как и за серию убийств женщин на других планетах, ответственна электромагнитная сущность Редьяк (Redjac, «Красный Джек»), инопланетный призрак, питавшийся человеческим страхом. Интересно, что сюжет этого эпизода писал вышеупомянутый Роберт Блох.

■■■

Потрошитель не был первым в мире серийным убийцей. Но он стал первым маньяком, действовавшим в крупном городе в то самое время, когда службы правопорядка перестали ходить по ночным улицам с колотушками и объявлять время, а начали действительно ловить преступников.

Кроме того, образ Потрошителя в изрядной степени создан прессой. В конце XIX века Британия переживала газетный бум. Печатные издания превратились в мощную социально-политическую силу, а журналисты, охочие до сенсаций, устроили из преступлений Потрошителя настоящее реалити-шоу. Каждое убийство, каждая ошибка полиции тщательно отслеживались и доносились до общественности. Именно журналисты сделали из рядового в общем-то маньяка мировую «суперзвезду». ■

ФИЛЬМ «ИЗ АДА» (2001), ЭКРАНИЗАЦИЯ ОДНОИМЕННОЙ ГРАФИЧЕСКОЙ НОВЕЛЛЫ АЛАНА МУРА. ИНСПЕКТОР ЭББЕРЛАЙН (ДЕПП) ПРОТИВ ДЖЕКА — КОРОЛЕВСКОГО ХИРУРГА.



СКОТТ ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ РЕДЬЯКА.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo
2.4 ГГц, 1 ГБ
256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core 2 Duo
2.8 ГГц, 2 ГБ
512 МБ видео

Жанр
Экшен
Издатель
Devolver Digital
Разработчик
Dennaton Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS3, PS4, Vita
Сайт игры
Devolverdigital.com

Артемий Козлов

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ

Hotline Miami 2: Wrong Number

Шведы Джонатан Содерстрём и Дэннис Уэдин — это такой Йоаким Могрен (то есть Хидэо Кодзима) от мира независимых игр. Зловещий шведский мистификатор, единый в двух лицах. Он говорит, что Wrong Number будет последней частью серии, а потом показывает тебе логотип **Hotline Miami 3**. И ты целый день ходишь и думаешь: а что на самом деле подразумевалось под подзаголовком «Неверный номер»?

Hotline Miami 2 совсем не такая, как первая часть. И никак не понять — то ли что-то пошло не так, то ли это часть некоего грандиозного замысла. А мы — лишь пылинки, шестеренки в механизме, которым нравится делать людям больно.

ОСТАНОВИТЕ

Hotline Miami была предельно компактной. Каждый уровень в ней — это маленькое испытание, которое проходилось одним коротким, отточенным рывком. Игра поощряла ярость и опрометчивость, гибель почти ничего не значила. Это игра бешеной динамики, постоянного движения; она не столько о тактике, сколько о ритме, поймать который — ни с чем не сравнимое удовольствие. И все это не до конца справедливо **для Wrong Number.**

Первая четверть проходится залпом, но во второй Dennaton как будто постепенно осознают свою любовь к **Cannon Fodder**. Локации становятся огромными, на них много открытых пространств: стоит нащупать ритм, как кто-нибудь обязательно осадит вас зарядом дроби из-за пределов экрана. А умираете вы, как и прежде, с одного-двух попаданий. Из-за подобных сюрпризов спринтерские забеги из **Hotline Miami** в Wrong Number превращаются в марафоны, партизанские вылазки. Бескомпромиссная агрессия уступает томительной аккуратности.

Проблемы механики Hotline Miami, которые в первой части редко замечались (потому что при правильной игре противники обычно умирали куда быстрее, чем успевали что-то предпринять), в условиях Wrong Number становятся чересчур заметны. По-прежнему примитивный ИИ теперь так и молит, чтобы его унижали. Из многих стычек выбираешься с помощью одной надежной тактики: засветить свою физиономию, убедиться, что заметили, скрыться за углом и вломить тем, кто подбежал. Повторить.

При том, что интересные ситуации все же случаются, обширные уровни сводят ценность многих из них на нет. Только что я сумел красиво расправиться с парой чернокожих здоровяков и увертывающихся от пуль ниндзя, но споткнулся на какой-то мелочи и теперь вынужден начинать сначала и снова удивлять рядовых кретинов, прежде чем снова доберусь до сложных оппонентов.

Окончательно ломает ритм «синдром последнего противника»: когда выясняется, что вы пропустили в начале уровня одну несчастную собаку, и пошли ее искать, а она вас убила, потому что ей повезло совпасть цветом с текстурой и стать совершенно незаметной. Начинайте зачистку заново.

Это непозволительно.

ЭТО

В Hotline Miami 2 опасно играть, не понимая событий первой части. Повествование хаотично, оно скачет от одного действующего лица к другому и без сожалений избавляется от каждого. Что тут, черт возьми, происходит?..

Сюжет обретает четкую форму в финале, если вам удается перекинуть мостики между все-

НЕКОТОРЫМ ПЕРСОНАЖАМ ДОСТУПЕН ПЕРЕКАТ, ПОЗВОЛЯЮЩИЙ ИЗБЕГАТЬ ПУЛЬ.

УРОВНИ НА ГАИТИ МАЛО ТОГО, ЧТО ЗАТЯНУТЫЕ, ТАК ЕЩЕ И СОЛДАТ ОТКАЗЫВАЕТСЯ ПОДНИМАТЬ ЧУЖОЕ ОРУЖИЕ.

WRONG NUMBER ОКОЛО ДЕСЯТКА ИГРАБЕЛЬНЫХ ГЕРОЕВ, И ПРИВЫКНУТЬ НЕ УСПЕВАЕШЬ НИ К ОДНОМУ ИЗ НИХ – ЧУТЬ ЧТО, ИГРА СРАЗУ МЕНЯЕТ ТОЧКУ ЗРЕНИЯ.

ПОСТЕПЕННО СТАНОВИТСЯ ЯСНЕЕ ЯСНОГО, ЧТО МИР HOTLINE MIAMI ГОРАЗДО СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ. БОЛЬШЕ МЫ ВАМ НИЧЕГО НЕ СКАЖЕМ.

ми причинами и следствиями, — но до тех пор фокус постоянно теряется. Скажем, кто бы мог подумать, что пятый труп слева из первой части, запомнившийся только тем, что с него можно было снять маску змеи, получит отдельную сюжетную арку? В ней есть свои забавные моменты, но эта арка никак не связана с остальными — она просто есть. Началась, закончилась, всё.

Hotline Miami 2 воспринимается не совсем как полноценное продолжение, это скорее долгий эпилог, постскриптум и в дополнение к нему — сборник рассказов по теме. В отдельных сценах игра дает контекст событиям первой части и в какой-то степени спускает ее с небес на землю: у сюрреалистического действа Hotline Miami, происходящего то ли в реальности, то ли в подсознании, в Wrong Number находится четкий смысл.

Однако нужна ли Hotline Miami эта определенность? Без ответа в ней остались те вопросы, ответ на которые и необязательно было знать. Hotline Miami — законченное произведение, и она не нуждалась в продолжении.

Но Wrong Number ценна по-своему: она меняет восприятие оригинала. Несколькими деталями Hotline Miami 2 превращает историю про телефонные звонки, кровавые убийства и веселые наркотические путешествия (вспомните, она ведь была про это) в нечто масштабное, амбициозное, сложное. Меньше наркотического угара, больше людских судеб и экзистенциальной тоски. И Dennaton по-прежнему не излагают факты прямым текстом: разгадывать их загадку, сопоставляя все намеки и зацепки и наблюдая за тем, как гладко все сходится, порой даже интереснее, чем играть в игру.

БЕЗУМИЕ

И в Hotline Miami 2 бывают моменты, когда забываешь о проблемах. Когда грузовик Фанатов останавливается у забитого гангстерами клуба и на фоне вступает восхитительный в своей наивной киношности бас из нового трека Perturbator. Когда очередной невыносимо тягучий уровень за Солдата сопровождается эпической The Way Home. Когда ударяет основная часть Roller Mobster от Carpenter Brut. Когда после всего, что довелось перенести, вы вываливаетесь в главное меню, слышите безымянную тему от The Green Kingdom и выпадаете в астрал.

Вот это — Hotline Miami.

Hotline Miami 2 будто окончательно утвердилась в том, что стиль и подача для нее важнее, чем что бы то ни было. Здесь Wrong Number выросла во всем: в ней больше хорошей музыки (саундтрек растянулся на три с лишним часа), больше нетривиально поставленных сцен, больше интерактивных декораций. В последних, правда, иногда застреваешь, но это на фоне прочего — сущая ерунда.

БРАТ И СЕСТРА В МАСКАХ ЛЕБЕДЕЙ ПОСТОЯННО ЗАСТРЕВАЮТ В ДВЕРЯХ, НО ЗА СЕСТРИНСКУЮ БЕНЗОПИЛУ ИМ ЭТО ВПОЛНЕ МОЖНО ПРОСТИТЬ.

Многие новые геймплейные фишки здесь тоже, скорее, ради очков стиля: скажем, в возможности стрелять из двух автоматов, разводя руки в стороны, нет никакой практической пользы, зато это просто потрясающе смотрится. Как игра Hotline Miami 2 получилась намного менее складной, чем первая часть (хотя та, по правде говоря, держалась на честном слове). Но ее вытягивает первобытный, животный драйв, которого не было бы без блестяще подобранного саундтрека, бензопилы одного из Фанатов и возможности по-катать по полу чью-нибудь отрубленную голову.

■■■

Содерстрём и Уэдин утверждали, что **Hotline Miami 3** не бывать. Если это так, то после того, как сопоставишь концовку со всеми ниточками, которые к ней вели (читайте газеты), становится понятно почему.

Меню с логотипом Hotline Miami 3 в том виде, в каком оно появляется после первого прохождения, воспринимается не как анонс, не как некий *туманный намек*, а как данность. Это издевательский, неожиданный, безумный способ завершить эту историю. Как раз такой конец, какой здесь нужен. Хороший конец. ■

Реиграбельность – да

Классный сюжет – да

Оригинальность – нет

Легко освоить – нет

ДОЖДАЛИСЬ?

Спорные геймплейные решения выявляют недостатки оригинала, вместо того чтобы запрятать их поглубже, но стиль снова выручает всю игру. Главное достоинство Hotline Miami 2 в том, что это все еще Hotline Miami. Неясно, нужна ли вообще была Wrong Number, однако даже одним только саундтреком ее существование оправдывается сполна.

Геймплей: 7

Графика: 6

Звук и музыка: 10

Интерфейс и управление: 7

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
Core 2 Duo E6600, 4 ГБ, 2 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО
Core i7-920, 6 ГБ, 4 ГБ видео

ЖАНР
Экшен

ИЗДАТЕЛЬ
2K

РАЗРАБОТЧИК
Turtle Rock Studios

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One

САЙТ ИГРЫ
EVOLVEGAME.COM

Денис Майоров

ДИКАЯ НЕОХОТА

EVOLVE

Начинается **Evolve** незабываемо. Пройдя обучение и насмотревшись красивых роликов, вы десантируетесь в полные опасностей джунгли планеты Шир. Напарники травят байки о былых сражениях, кругом снует живность, вдалеке слышен страшный рев, в лицо беспрестанно лезут ветки и листья. Буквально кожей чувствуешь липкий, приторно-сладкий запах враждебных зарослей.

А потом вроде бы привыкаешь.

ЧУДОВИЩНАЯ КНИГА О ЧУДИЩАХ

Вначале Evolve и правда впечатляет. Правила игры еще не известны, матчи получаются неуклюжими, но очень веселыми. Играя за монстра и пытаясь поскорее проглотить достаточно живности, чтобы эволюционировать, то и дело выдаешь свое местоположение четверке отчаянных охотников. Поваленные деревья, останки съеденных животных, вспугнутые птицы, громкий топот — и вот люди уже наступают вам на пятки.

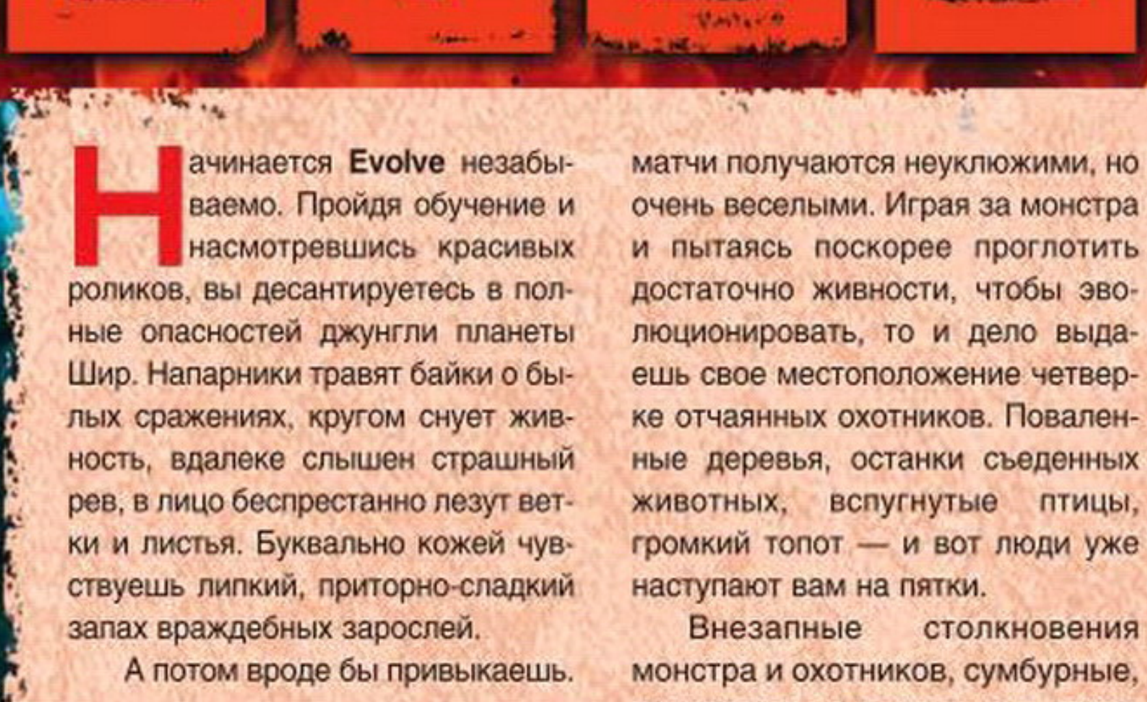
Внезапные столкновения монстра и охотников, сумбурные, но предельно яростные и яркие сражения, захватывающие дух погони сквозь враждебную чащу... Первые часы в Evolve дарят море впечатлений.

Тонкости выживания на инопланетном сафари осознаешь спустя несколько часов. Начинаешь внимательнее выбирать жертв и места нападения, чаще используешь стелс-режим и вовремя скрываешься, завидев поблизости охотников. Спустя пять минут таких пряток монстр эволюционирует до высшего, третьего, уровня, обрастает броней и улучшает навыки. Жертва сама становится охотником.

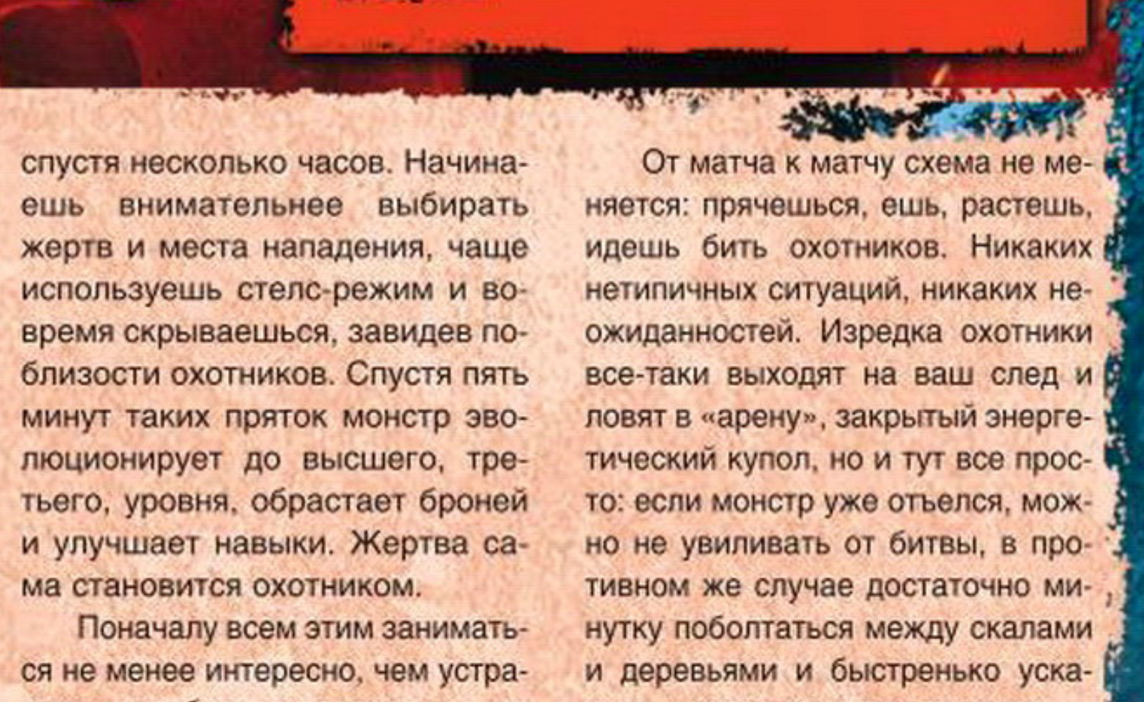
Поначалу всем этим заниматься не менее интересно, чем устраивать сумбурные потасовки на старте. Чувствуешь себя безжалостным и очень хитрым убийцей, таишься в зарослях, тщательно продумываешь тактику... Но потом вдруг понимаешь, что никакой особенной тактики здесь нет.

От матча к матчу схема не меняется: прячешься, ешь, растешь, идешь бить охотников. Никаких нетипичных ситуаций, никаких неожиданностей. Изредка охотники все-таки выходят на ваш след и ловят в «арену», закрытый энергетический купол, но и тут все просто: если монстр уже отъелся, можно не увиливать от битвы, в противном же случае достаточно минутку поболтаться между скалами и деревьями и быстренько ускакать, как только купол исчезнет.

В стычках тактических элементов немногим больше. И ведь монстры здесь правда уникальны, даже способ перемещения у каждого свой: Голиаф умеет далеко прыгать, Кракен летает, а

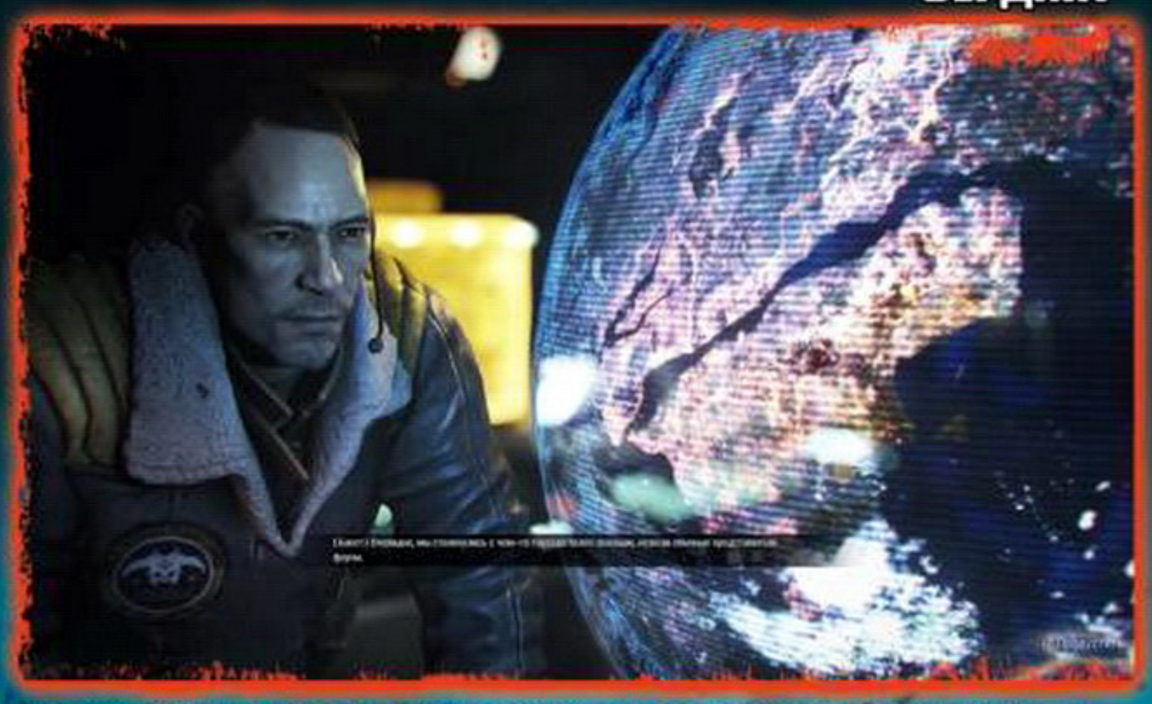


ХОТИТЕ НОВОГО ШТУРМОВИКА? СНАЧАЛА ПОБЕГАЙТЕ ПАРУ ЧАСОВ СТАРЫМ!



ВСЕ ШТУРМОВИКИ ОДИНАКОВО СКУЧНЫ. ЧТО ЭЛЕКТРОПУШКА В РУКАХ, ЧТО ОГНЕМЕТ, ПРОЦЕСС ОТ ЭТОГО НЕ МЕНЯЕТСЯ.

БЛАГОДАРЯ ОТЛИЧНОЙ КАРТИНКЕ И ТЩАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ СО ЗВУКОМ АТМОСФЕРОЙ ИГРЫ ПРОНИКАЕШЬСЯ ОЧЕНЬ БЫСТРО.



ИСТОРИЯ, УВЫ, СВОДИТСЯ К ПРЕДЛОЖЕНИЮ «НА ШИРЕ ОПАСНЫЕ МОНСТРЫ ГРОМЯТ ПОСЕЛЕНИЯ И ЕДЯТ ЛЮДЕЙ — МОНСТРОВ УБЕЙТЕ, ЛЮДЕЙ СПАСИТЕ».

Призрак телепортируется на небольшие расстояния. Помножьте это на четыре навыка у каждого, и вы получите хороший задел для хитрых тактических маневров.

Однако стоит вам примерить шкуру нового монстра, и игра доходчиво объяснит, как нужно вести себя на поле боя и какие навыки когда применять. Схема едина от матча к матчу: либо слушаетесь и побеждаете, либо ломаете систему, но раз за разом проигрываете охотникам.

ВЕЧНЫЙ ШАХ

Охотников тоска настигает чуть позднее — если управлять не штурмовиком, самым скучным из местных классов. Играя за него, не приходится беспокоиться ни о команде, ни о тактике: просто держитесь поближе к остальным, поливайте все живое огнем и не забывайте время от времени включать щит. Формально штурмовик должен не только наносить урон, но и принимать его на себя, но никаких способностей, позволяющих отвлечь монстра, у него почему-то нет.

Чуть менее печально дела обстоят с трапперами. Главная задача этих ребят — побыстрее выследить монстра. Воображение рисует напряженный поиск следов, хитроумные гаджеты, напряженную обстановку чуть ли не на уровне **Alien: Isolation**... А ведь у каждого из трех траппе-ров еще и собственные инструменты для выслеживания!

На деле же все прозаично. Мэгги бежит за своим питомцем, который с самого начала берет след монстра, Гриффин ставит звуковые колышки, обнаруживающие врага в зоне своего действия, и ждет, а Эйб носится по лесу и оставляет приманки, подсвечивающие монстра, если тот их проглотит. Как только монстр найдется — догоняем, ставим «арену» и бьем. И так раз от раза. Вместо увлекательной игры в кошки-мышки получаем еще одну рутинную работу.

То ли дело медики и поддержка. У этих ребят уйма задач, скучать просто некогда. Они не только лечат союзников и накладывают на них полезные эффекты, но еще и наносят ощутимый урон, ослабляют монстра и вызывают на поле боя поддержку. Во время особо горячих стычек буквально разрываешься, жонглируя оружием и способностями. К тому же ощущение того, что жизни всей команды зависят от вас, бесценно.

Но, хотя в составе команды воевать весело, спустя пару десятков матчей понимаешь, что и тут все идет по одной-единственной схеме. Находим монстра, ставим «арену» и пытаемся убить, а если купол успел отключиться раньше, чем тварь издохла, — повторяем до победного. Ничего, кроме тягостной подготовки к сражению и самого боя, каждый раз проходящего по одному и тому же сценарию, в Evolve нет.

В итоге получаем не битву умов и тактик, а томительное ожидание первой ошибки одной из сторон. А если сталкиваются сыгранная команда и опытный монстр, битва может растянуться на целый и, к сожалению, очень утомительный час.

Игровые режимы особого разнообразия не вносят. Боремся мы за кладку монстра или пытаемся спасти (или съесть) выживших — все сведется к обычной потасовке. Разница лишь в том, как скоро она случится.

Положение не спасает даже местный аналог кампании — режим «Эвакуация». В нем мы проходим пять сценариев, и победа одной из сторон влияет на расстановку сил в следующей битве. На карте могут появиться особенно опасные растения, поедающие охотников, или же, например, может прилететь корабль, который будет выдавать местонахождение монстра людям. Идея интересная, однако на ход сражения большинство этих факторов влияет весьма слабо и уж точно не заставляет менять тактику.

Участвуя в матчах, мы повышаем свой глобальный уровень и открываем сразу всем персонажам полезные перки, вроде заметно увеличенного урона или скорости восстановления реактивного ранца. Так же развиваются сами персонажи и монстры. Чем чаще и эффективнее вы используете оружие и способности, тем лучше они становятся. Правда, прибавки ничтожные — ради «+2% к меткости винтовки» часами качать медика совершенно не хочется.

А больше игре предложить нечего. Даже новых скинов и раскрасок для оружия в игре нет — не считая того, что покупается за отдельные деньги в виде DLC и в сумме стоит вдвое больше самой игры, что уже стало предметом жарких споров на форумах. Учитывая, что на геймплей они не влияют (да и игру от однообразия не спасли бы), едва ли это можно считать смертным грехом — но все же не стоило давать и так заметно разочарованным поклонникам еще один повод для жалоб.

■■■

Если подумать, **Left 4 Dead**, предыдущая игра **Turtle Rock**, тоже предлагала лишь бесконечные перестрелки с толпами живых мертвецов. Но там бал правил AI Director, он каждый раз заставал выживших врасплох, натравливая ходячих в самый неожиданный момент и генерируя бесконечное множество неожиданных ситуаций. Накал действия в Left 4 Dead почти всегда был высок.

В Evolve все совсем не так, и каждое сражение проходит по одному, чрезвычайно простому сценарию. Разок взглянуть на Шир, пожалуй, стоит, но остаться здесь надолго вам вряд ли захочется. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
— ДА

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
— НЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
— НЕТ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
— НЕТ

ДОЖДАЛИСЬ?

Для мультиплеерного боевика Evolve выдыхается непозволительно скоро. Она блестяще смотрится, у нее отменная концепция, но все упирается в один простой факт: сегодня некоторые условно-бесплатные игры куда разнообразнее, чем шестидесятидолларовая Evolve. Этой игре нужно больше продуманного контента, чтобы ее идеи раскрылись в полной мере.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6,0

СРЕДНЕ

ВО ЧТО ТЫ ПРЕВРАТИЛСЯ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
INTEL CORE 2 DUO E6700, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE 2 QUAD 2,7 ГГЦ, 4 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

ЖАНР
ХОРРОР
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM
МУЛЬТИПЛЕЕР
ДА
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, PS4, XBOX ONE, PS VITA (ПОЗЖЕ)
САЙТ ИГРЫ
RESIDENTEVIL.NET

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

ЯН КУЗОВЛЕВ

Немного контекста: ответвление **Revelations** сделали специально для портативной Nintendo 3DS. Игра во многом сработала из-за технических ограничений консоли; действие разворачивалось на корабле в тесных каютах и узких коридорах, где мы с тревогой убегали от склизких моллюскоподобных чудовищ и слушали потрясающей глубины диалоги уровня «я и моя сладкая задница в пути». Это уравновешивалось цитированием Данте Алигьери между главами — словом, важное ироничное интертекстуальное произведение.

По общему настроению игра больше напоминала старые выпуски — это в шестой части **Capcom** претерпевают метаморфозы и начинают вовсю экспериментировать с формой, признаются в любви к **Call of Duty** и **Uncharted** с понятными последствиями. Когда же скромная история о корабле, наконец, добирается до домашних консолей и PC, ее встречают с большим энтузиазмом.

Вторую часть выпускали в рамках ограниченного бюджета — четыре эпизода, по одному раз в неделю, плюс две дополнительные главы. Игра сначала стартует на больших платформах, немного позже **Revelations 2** собираются выпустить на PS Vita. Концепция не изменилась — это все еще экскурсия по максимально неуютным местам в условиях вечной нехватки патронов и периодических вспышек паники. Вместо «Божественной комедии» у нас теперь аллюзия на «Превращение» Франца Кафки. Будет грустно и абсурдно, не иначе.

Летим домой

Resident Evil умеет превратить любой праздник жизни в кошмар — на скучном корпоративе организации Terrasave (борьба с биологической угрозой, спасение голодающих африканских детей и голодающих зомби) отдыхают знакомые лица: Клэр Редфилд немного постарела и больше не носит короткие шорты; немного смелее в выборе гардероба Мойра Бертон, дочка оружейного энтузиаста Барри из первой части, — девушку только что приняли на работу в организацию, жизнь прекрасна.

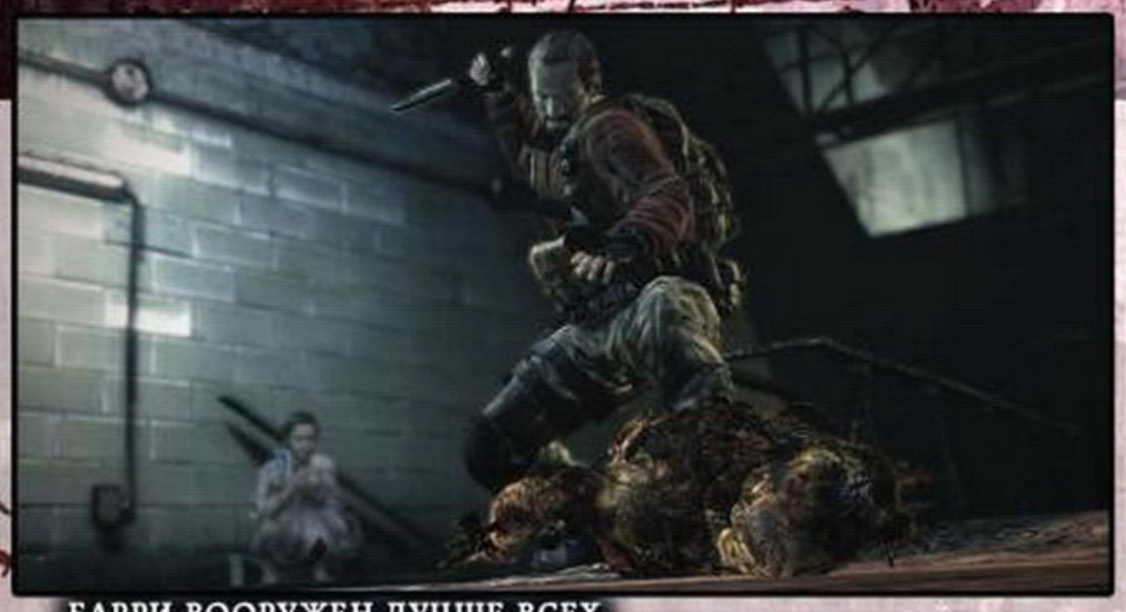
Вечер перестает быть томным после того, как на вечеринку врываются специально обученные люди в противогазах и с оружием — диджей, выключай музыку, стекла пентхауса вдребезги, ложимся лицом в пол, осторожно, не порежьтесь.

Следующий жизнеутверждающий кадр — Клэр в обшарпанной камере. Где-то неподалеку от безысходности кричит Мойра. Слышен утробный хрип каких-то зараженных людей. Из динамиков на чистом русском диктор читает: «Товарищи! Бейте, бейте эту ленивую собаку. Тот, кто бросил труд, недостоин жизни». Кажется, жизнь перестала быть прекрасной. Привет, Россия. На руках у девушек браслет с цветовым индикатором и динамиком — вполне логично, что с нами хотят сыграть во что-то угрожающе опасное. Привет, «Пила».

Параллельно разворачивается еще одна сюжетная линия — Барри Бертон отправляется искать пропавшую дочь, но нахо-

ДЕВУШКИ НЕВОЗМУТИМО ЖДУТ, ПОКА НА НИХ НАЧНУТ ДАВИТЬ.

СО ЗДОРОВЕННЫМИ ПРОТИВНИКАМИ МОЙРЕ В ОДИНОЧКУ НЕ СПРАВИТЬСЯ, ПОЭТОМУ ПРОЩЕ ПОЗВАТЬ КЛЭР С ДВУСТВОЛКОЙ.



БАРРИ ВООРУЖЕН ЛУЧШЕ ВСЕХ, НО ПРЕДПОЧИТАЕТ ПОДБИРАТЬСЯ К ВРАГАМ СО СПИНЫ.

ИНОГДА REVELATIONS 2 СМОТРИТСЯ КРАСИВО.

дит странную маленькую девочку Наталью, что умеет видеть мертвых людей и всяких мутированных уродов сквозь стены.

Дальше интригу раскрывать смысла нет, но будьте готовы, что Revelations 2 все еще игра категории «Б». Бюджетная затея, где, чтобы как-то отвлечь игрока от абсурда на экране, впадают в самоиронию и постмодерн: шутят про «сэндвич из Джилл» и «мастера отмычек». Это как болливуд со зрелищными, но до глупого неправдоподобными трюками, выяснениями, кто чей родственник, внезапными открытиями и поворотами — только танцев не хватает.

Решать проблемы

В рамках этого безумия (сценарий разбит на четыре эпизода и есть два дополнительных) проще выживать вдвоем. Revelations 2 рассчитана на совместное прохождение, причем навыки у персонажей серьезно отличаются. Клэр и Барри играются привычно — режь-стреляй, в руках пистолет, за спиной шотган. Мойра и Наталья больше на второстепенных ролях. Девушка со взрывным характером по важным причинам не может пользоваться огнестрельным оружием, поэтому бегает с фонариком и избивает врагов ломиком. Получается интересная динамика — свет от фонаря слепит инфицированных, Клэр может как следует вдарить по противнику и сбить его с ног, чтобы Мойра потом добила лежачего. У Натальи нет фонарика с ломом, зато она чувствует врагов сквозь стены и подмечает у них уязвимые точки. При грамотной командной работе Барри либо проскальзывает мимо чудовищ, либо бесшумно устраняет их ножом. В совсем экстренных случаях девочка может поднять с земли кирпич и как следует размозжить им чей-нибудь череп. В остальном Наталья работает как наводчик — вовремя ищет невидимых для Барри врагов, указывает на спрятанные предметы, отталкивает чудовищ, если те вдруг слишком крепко обняли мужчину и пытаются его немного прожевать.

Другое дело, что спасаться можно одному и переключаться между напарниками по нажатию кнопки. Герой под управлением AI сносно маневрирует, но тогда игра искусственно затягивается нехитрыми головоломками вроде «добеги за одного, подкрути вентиль за другого, переключись, прикрой беззащитного напарника, снова переключись, подкрути вентиль». Когда вентили трогать не нужно, герои обычно таскают ящики — никакого полета фантазии, относительно интересная головоломка встречается только раз за игру, да и то она необязательная.

В остальном это привычный Resident Evil — знай себе бегай от врагов, экономь боеприпасы, в силу некоторых сюжетных особенностей несколько локаций за разные пары героев частично повторяются и не слишком отличаются полетом мысли: заброшенная тюрьма, обветшавшая многоэтажка, безумно длинная и занудная канализация. Есть и светлые пятна: Клэр с Мойрой гуляют по печально пустому заводу с надписью «добро пожаловать в ад» на стене, а потом отправляются на экскурсию по залитой кетчупом скотобойне. Барри же ведет девочку через темную чащу и «аланвейковскую» лесопилку.

На первый раз терпения хватает, но, если проходить игру повторно, пускай даже на более высоком уровне сложности, парные задачки и однообразные локации начинают серьезно раздражать. То же самое относится и к особым режимам — игру можно проходить на скорость или с невидимыми врагами.

Дополнительные сценарии рассказывают немного о Мойре и Натальи, но сделаны по остаточному принципу, на старых картах. Эпизод за Наталью предполагает серьезный уклон в стелс — противников уничтожать нельзя, любая оплошность приводит к концу игры. В сценарии за Мойру интересная идея, но отвратительное исполнение: девушка должна пройти несколько миссий подряд, но перед этим охотится на зверей и добывает мясо. Если Мойра погибает, то на повторную попытку ей нужно тратить еду. В случае если остаешься голодным, придется начинать весь эпизод заново. Красться по деревне в условиях тотальной нехватки ресурсов и ловить зайцев вроде бы увлекательно, но потом тебя отправляют на уровень с глупым требованием убить X врагов — слишком затянуто и бестолково, тем более для этого у игры есть специальная резервация.

Отдельно от сюжетной линии держится рейдовый режим, знакомый еще по оригинальному Revelations. Находишь товарища (или играешь один), выбираешь персонажа, покупаешь ему оружие, прокачиваешь навыки и оснащаешь стволы апгрейдами — почти **Borderlands**, только с зомби. На компактных картах (обычно из основной кампании и из **Resident Evil 6**) нужно уничтожить около тридцати монстров, на которых, как правило, висят разные модификаторы, — некоторые инфицированные быстро бегают, другие постоянно горят и к ним лучше близко не подходить, кто-то вообще невидимка, но легко может распилить тебя на две части. Режим сделали интереснее и сложнее, добавили героям активные и пассивные навыки, но ввели условно-бесплатные элементы: за реальные деньги в этом режиме можно приобрести дополнительные костюмы, оружие, место в арсенале и драгоценные камни, что возрождают персонажа, если его убили во время прохождения.

На нормальном уровне сложности (первый из трех) рейдовый режим спокойно проходится без всей дополнительной мишуры, а камни на восстановление можно легко заработать на дейликах, ежедневных миссиях. Скажем больше: если вам нужно возрождаться, значит вы что-то делаете не так.

■■■

С цитированием «Превращения» Франца Кафки Resident Evil: Revelations 2 попал в неловкую ситуацию — хотелось красиво обыграть сюжет, а получилась печальная рефлексия. В рассказе герой одним днем превращается в насекомое, близкие начинают чувствовать к нему нетерпимость и омерзение, запирают в комнате, начинают страдать.

Что получилось в случае с Resident Evil, думаем, объяснять не стоит, но важно понимать, что, когда мужчина из рассказа умер, всем на душе стало светло и приятно. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ДОЖДАЛИСЬ?
БЮДЖЕТНЫЙ И ОДНООБРАЗНЫЙ RESIDENT EVIL — ПО-СВОЕМУ ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЙ, НО ХУЖЕ ПЕРВОГО ВЫПУСКА.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

ЖАНР
Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
Team17 Digital Limited

РАЗРАБОТЧИК
Mouldy Toof Studios

НЕ ХОЧУ В ТЮРЬМУ

Арсений Волков

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

The Escapists

ПЛАТФОРМА
PC, Xbox One

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

САЙТ ИГРЫ
escapistgame.com

История с тюремной романтикой, как бы от нее ни открещивался русский человек, все равно срабатывает на каком-то подсознательном уровне. Лирика про тяжкий груз на сердце и чудотворный крест с иконами — исключительно наш культурный код, но нельзя сказать, что кичи да остроги популярны только у нас.

Во всем мире фильмы, книги, игры не раз рассказывали про полосатую робу или давали ее примерить. Или, как в **Prison Architect**, побыть начальником над зэками. Ну а уж побег из хорошо укрепленной темницы — это вообще один из главных мотиваторов во всей истории, как метафора извечного стремления человека к свободе. **The Escapists** как раз про то, как спастись из темницы любой ценой.

Милости прошу к нашему шалашу

Из тюрьмы мы бежали в **The Great Escape, Prison Break: The Conspiracy** или, например, в **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. На фоне этих более или менее зрелищных экшенов The Escapists чисто внешне выглядит бедным родственником: маленькие пиксельные человечки бегают по нарисованной пикселями тюремной территории и смешно дрыгают ручками, изображая драку. Нет, серьезно, мы бы в ужасе держались от очередного инди подальше, если бы не одна важная деталь.

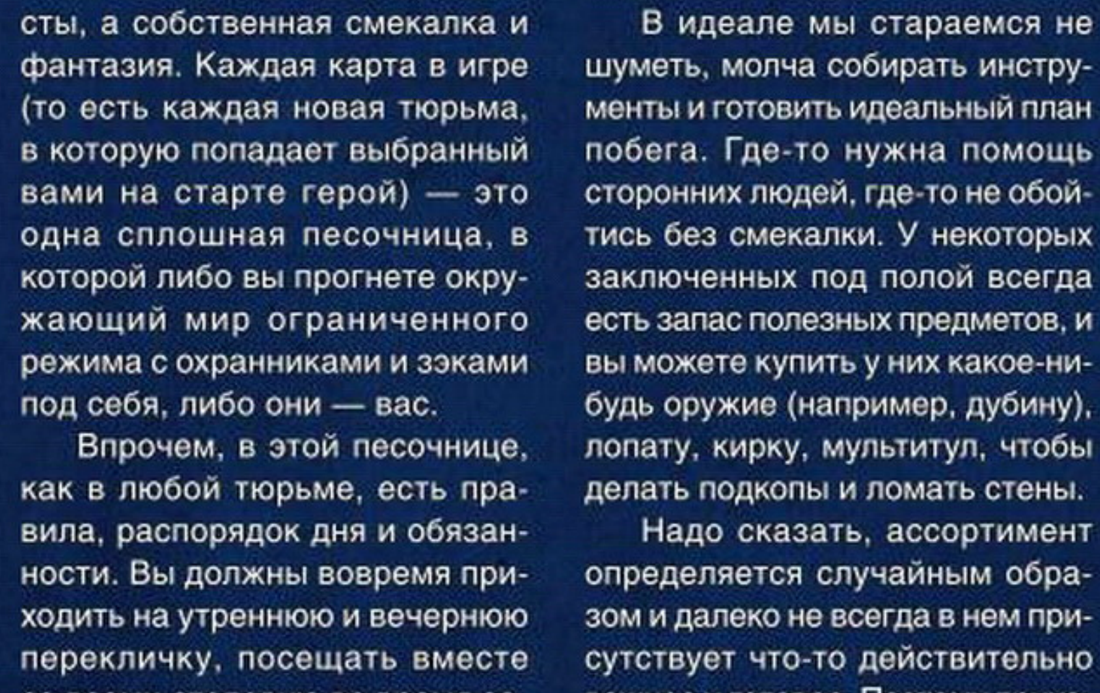
В The Escapists вам бежать помогают не скрипты и сценаристы, а собственная смекалка и фантазия. Каждая карта в игре (то есть каждая новая тюрьма, в которую попадает выбранный вами на старте герой) — это одна сплошная песочница, в которой либо вы прогнете окружающий мир ограниченного режима с охранниками и зэками под себя, либо они — вас.

Впрочем, в этой песочнице, как в любой тюрьме, есть правила, распорядок дня и обязанности. Вы должны вовремя приходить на утреннюю и вечернюю перекличку, посещать вместе со всеми столовую во время завтрака, обеда и ужина. Изнурять себя в прачечной, на кухне, в мастерской или, например, в библиотеке. Если этого не делать, снующие по всей территории охранники начнут нервничать и в конце концов побьют вас и поместят в карцер.

В идеале мы стараемся не шуметь, молча собирать инструменты и готовить идеальный план побега. Где-то нужна помощь сторонних людей, где-то не обойтись без смекалки. У некоторых заключенных под полой всегда есть запас полезных предметов, и вы можете купить у них какое-нибудь оружие (например, дубину), лопату, кирку, мультитул, чтобы делать подкопы и ломать стены.

Надо сказать, ассортимент определяется случайным образом и далеко не всегда в нем присутствует что-то действительно важное и готовое. Поэтому приходится также обыскивать тумбочки других зэков и собирать разные материалы, из которых можно что-то изготовить самому. Крафт в The Escapists играет большую, если не решающую роль. При этом, как и в **Divinity: Original Sin**, эксперименты поощряются.

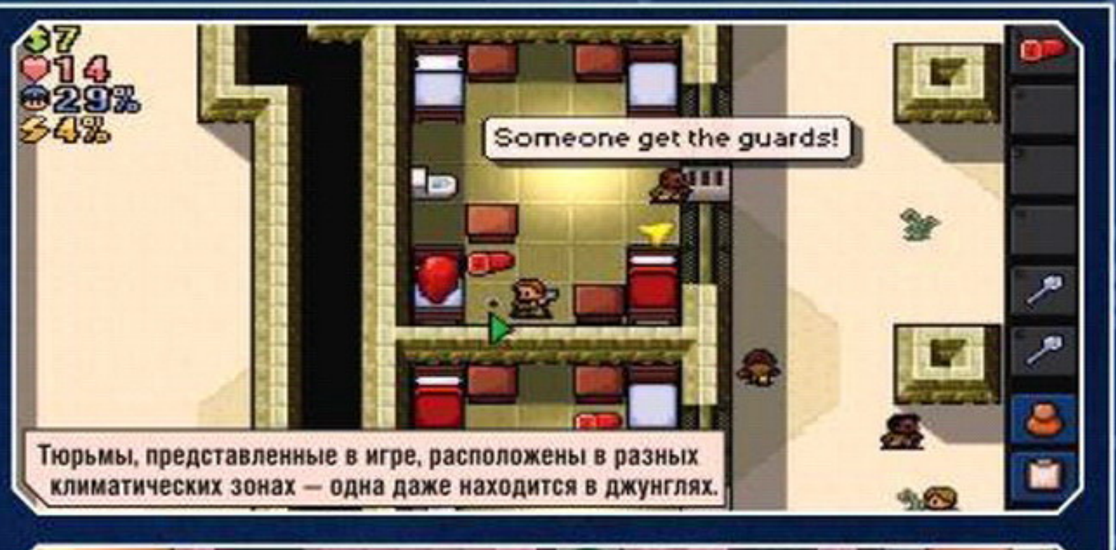
Деньги мы зарабатываем двумя способами: вовремя и качественно делаем свою тюремную работу и выполняем поручения коллег по отсидке — подай-принеси, а то и побей человека или отвлеки внимание охраны в нужный час. Поначалу побить кого-то очень сложно, поэтому приходится ходить в тренажерный зал и усиленно нажимать на определенные клавиши — так герой делает подходы, тягает груз и постепенно качается. Ломать черепа никто не заставляет, потому что можно обосноваться в библиотеке и читать интернет за компьютером — непонятно кого на удобную отработку не берут, нужны толковые заключенные.

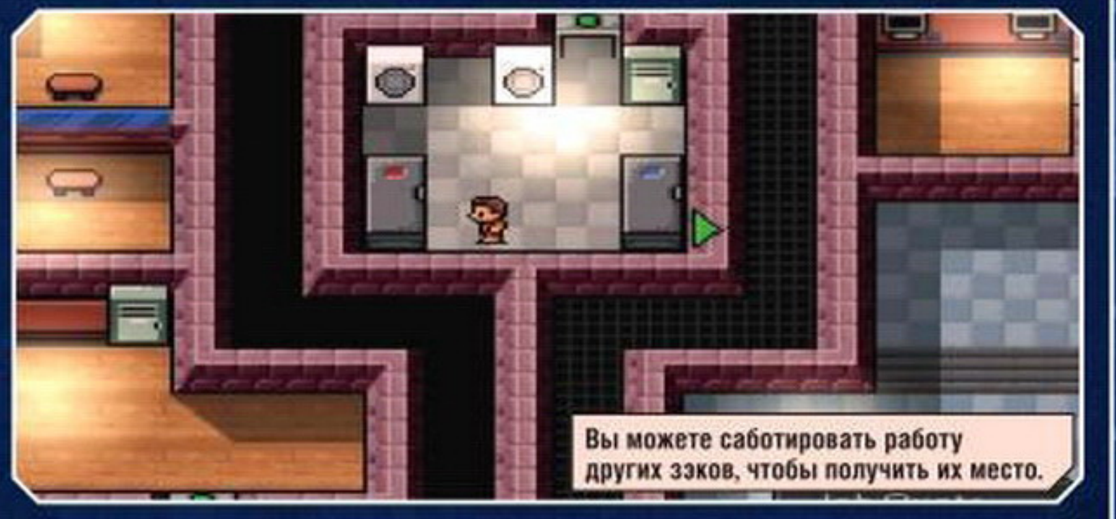


В этом душе можно безбоязненно уронить мыло на пол.

Сбежать за 60 секунд

Симулятор тюремного быта окрашен в тона серой рутины. Столовая. Взять поднос с едой и сесть за стол. Прачечная. Переложить из бака грязное белье в стиральные машины, кликнуть, потом вытащить одежду и положить ее в бак с чистой одеждой. Библиотека или тренажерка. Жмем клавиши до посинения. Так повто-





ряем по кругу. Добавьте сюда не самое удобное управление — и вы поймете, почему The Escapists, возможно, не для вас.

Вместе с этим вокруг этой рутины кипит некое подобие бурной деятельности: заключенные периодически дерутся друг с другом, отпускают какие-то реплики, ходят на работу, охранники снуют туда-сюда и следят за всеми. Но, если приглядеться, происходит все это достаточно хаотично, напоминая броуновское движение.

The Escapists спасают две вещи. Во-первых, это внимание к деталям. Здесь, например, регулярно шмонают камеры выбранных случайным образом зэков. Если там найдут какие-то запрещенные вещи, помимо зубной пасты, туалетной бумаги и расчески, то им не поздоровится — к тому же вещи эти конфискуют. Поэтому нужно периодически прятать такие предметы или вовсе избавляться от них, смывая контрабанду в унитаз. Еще важно не уставать, вовремя питаться, ходить в душ и воровать шоколадные батончики, чтобы не обессилеть.

Остальные заключенные по-разному относятся к вашему персонажу. Если выполнять поручения какого-нибудь Смита и просто кликать по нему, обмениваясь репликами в столовой, то его мнение о вас будет все лучше и лучше и в конечном итоге вы сможете сделать его своим напарником, который повсюду ходит за вами и помогает в драках. Так в итоге можно даже сколотить собственную банду, чтобы без страха нападать на охранников. И наоборот — если вы регулярно бьете того же Смита по чьей-то просьбе или просто чтобы порыться в его карманах, то он будет все больше и больше ненавидеть вас и в итоге сам начнет регулярно нападать исподтишка. Зато у вас всегда есть возможность подставить его, подложив, допустим, запрещенные предметы ему в тумбочку.

Еще один, самый главный момент — разнообразие и детальность проработки способов побега. Сделать подкоп, раздолбить стену и прорезать ограждение — это самое простое (хотя рыть землю ложкой или кромсать ограду столовым ножом — процесс длительный, быстро расходующий силы). Кроме того, можно подговорить заключенных устроить бунт или выкрасть ключи у избитых вами вертухаев. Как уверяют авторы, на каждой карте есть как минимум шесть способов вырваться на волю. При этом все они опять же отягощены разными интересными деталями. Вы должны переодеваться в охранников, завешивать решетки камеры одеялом, маскировать дыры в стене плакатами и даже класть в кровать вместо себя изготовленное вручную чучело.

Поначалу все достаточно весело и непринужденно. Вы попадаете в самую «удобную тюрьму в стране», где есть кабельное телевидение, а надзиратели отпускают фразочки вроде «мы наказываем вас любовью» или «мы лично взбили все подушки для вас». Но постепенно сложность возрастает, к вам в камеру подселяют других зэков, охранники становятся в разы бдительнее, начинают патрулировать территорию на джипах. И вам приходится изрядно попотеть, мастеря шипы для тех же джипов или какие-то фальшивые стены, подсыпать снотворное в еду и ползать по вентиляционным шахтам.

■■■

Конечно, кого-то The Escapists может отпугнуть своим спартанским внешним видом, некоторой рутинностью и не самым удобным управлением. Однако если разобраться в правилах, то эта игра способна не на шутку увлечь, заставляя пробовать разные способы побега, делиться ими на форумах с другими игроками и устраивать заочные соревнования в духе «как сбежать из тюрьмы за четыре минуты». Единственное, чего по-настоящему не хватает в The Escapists, — встроенного редактора и возможности добавлять свои моды. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Примитивный внешне, но глубокий и детальный симулятор побега из тюремного заключения.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 8

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 4

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 5

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

ВЕРДИКТ

ПОД ГНЕТОМ ВРЕМЕНИ

Жанр
Приключение
Издатель и разработчик
Nintendo
Мультиплеер
Нет
Платформа
3DS
Сайт игры
zelda.com

THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK 3D

Захар Бочаров

Знаменитая **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** 1998 года — сказка с привычными законами: любые преграды мальчику Линку оказываются нипочем, все препятствия преодолеваются благодаря мужеству героя, а развязка у истории, конечно же, счастливая. Добро побеждает зло, и мир до поры до времени может спать спокойно.

Необычно другое. Ведущая тема игры — управление временем: ошибки прошлого исправляются в будущем, и наоборот. Отчасти именно из-за нестандартного подхода Ocarina of Time больше двадцати лет удерживает на GameRankings статус лучшей игры.

Majora's Mask, вышедшая двумя годами позже и недавно переизданная в обновленном виде на 3DS, — это тоже история про время, но принципиально иная. Время здесь враг пострашнее, чем древнее зло.

ВРЕМЯ ГРУСТИТЬ, ВРЕМЯ СПЕШИТЬ

Из-за детской неосторожности на свободе оказался древний демон, а в небе зависла огромная Луна с жутковатой гримасой — через три дня она упадет на землю, уничтожив все живое. Люди вроде бы и не в курсе происходящего, но отчего-то спешат поскорее завершить свои дела.

Линк же здесь всего лишь испуганный мальчик, против воли оказавшийся в обреченном мире и подгоняемый страхом не успеть все вернуть. С помощью спасительной окарины, перематывающей время, теперь можно лишь незначительно повлиять на ход времени или вернуться на три дня назад в очередной попытке исправить неизбежное.

И от всего этого веет такой безнадегой, грустью и меланхолией, какой от The Legend of Zelda совсем не ждешь. Majora's Mask по сей день остается самой «взрослой» частью сериала, с легкостью обходя в этом мрачную и серьезную **Twilight Princess**.

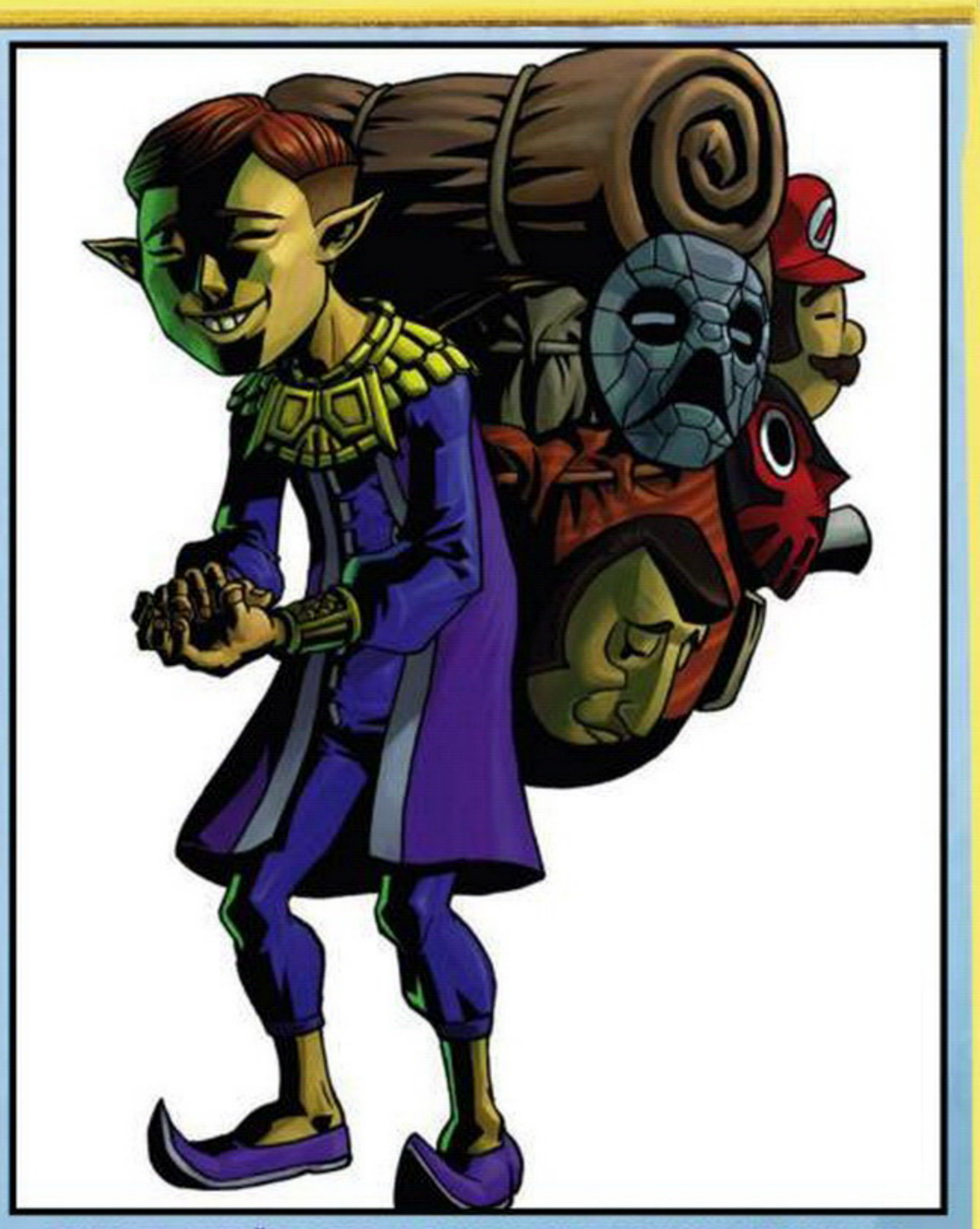
Разработчики из Nintendo должны были сотворить новый шедевр всего за год и получили карт-бланш на использование любых наработок Ocarina of Time. Продюсер игры Эйдзи Аонума вспоминает, что от обилия работы ему часто снились кошмары, напоминавшие параноидальные зарисовки из самой игры. Сжатые сроки разработки объясняют многие особенности Majora's Mask — помимо очевидного визуального сходства.

Мир игры, Термина, при этом раскладе просто не мог сравниться размерами с Хайрулом, но акценты расставили так, что большие территории здесь не нужны. Под навязчивое тиканье таймера три игровых дня проходят примерно за час реального времени, заставляя игрока испытывать страх, граничащий с паникой, — ощущение, которое попросту не позволит спокойно исследовать окружающий мир. Раз за разом вы перематываете время, надеясь успеть и увидеть всё. Да, формально игра длится всего шестьдесят минут, но из-за перемотки времени растягивается на десятки часов.

Лишь после нескольких неудачных попыток вы догадаетесь,

БИТВЫ С БОССАМИ ОЩУТИМО ПЕРЕРАБОТАНЫ И НАКОНЕЦ-ТО СТАЛИ ИНТЕРЕСНЫМИ. ПРОТИВНИК В ЧЕТВЕРТОМ ПОДЗЕМЕЛЬЕ – ОДИН ИЗ САМЫХ УДАЧНЫХ ВО ВСЕЙ СЕРИИ.

НА САМОМ ДЕЛЕ СКАЛЛ КИД, КОТОРЫЙ ВЫГЛЯДИТ КАК ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ, ПРОСТО БЕЗОБИДНЫЙ ЛЕСНОЙ ЖИТЕЛЬ. НАСТОЯЩЕЕ ЗЛО – ТАМ, В МАСКЕ.



ТАИНСТВЕННЫЙ ПРОДАВЕЦ, У КОТОРОГО УКРАЛИ МАСКУ МАЖОРЫ. ЛЮБИТ СТРОИТЬ РОЖИ, ОТ КОТОРЫХ МУРАШКИ ПО КОЖЕ.

что нужный для побочного квеста чудаковатый мужчина любит танцевать по ночам за городскими воротами, что девочка на ранчо не разговаривает с вами на третий день, а владелица гостиницы время от времени оплакивает у пруда свою несчастную любовь.

Раньше все это приходилось запоминать, но в ремейке у Линка появился ежедневник, отслеживающий распорядок дня жителей Термины и напоминающий о ключевых событиях. Правда, кругом происходит столько всего, что всюду не успеют даже самые расторопные игроки. Нелегкий выбор приходится делать едва ли не чаще, чем в играх от **Telltale**, — а потом надеяться, что результаты ваших стараний не обнулятся, когда вы вновь перемотаете время.

Гнет таймера отражается и на структуре подземелий. Если в Ocarina of Time от вас требовалось просто распутать очередной клубок загадок, то теперь это придется делать на время. Из-за этого почти не замечаешь, что подземелий всего четыре, а их структура упростилась. Но все равно только первое можно с ходу осилить за семьдесят два часа, в остальных случаях приготовьтесь многократно перематывать время, ища оптимальный путь от города до входа, а затем и до босса. Словом, очень специфический геймплей.

ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ, ВРЕМЯ МЕНЯТЬСЯ

Таймер — это фундаментальная механика Majora's Mask, ее блестящая находка и главное проклятье. Поначалу кажется оригинальным, но позже необходимость вечно перематывать время удручает, особенно если вы были до обидного близки к цели. Гонку со временем можно любить или ненавидеть, но без нее игра развалилась бы на части и превратилась в скудную, непродолжительную и вторичную часть сериала.

Однако Majora's Mask несправедливо называть плохой игрой. Ее достоинства — это здорово прописанные истории побочных персонажей, затейливые дополнительные задания, обилие бонусов и традиционно продуманный дизайн уровней: каждый предмет и персонаж находятся точно там, где и должны.

Ремейк Majora's Mask создавался студией **Grezzo**, ответственной за переиздание Ocarina of Time, и опыт реставрации классики явно авторам пригодился. Если предыдущая работа фактически ограничилась обновлением картинки и адаптацией управления, то «Маску» переработали куда основательнее. Помимо добавления уже упомянутого блокнота, здесь по-новому расставлены контрольные точки и разбросаны предметы по локациям, а еще появились новые мини-игры и мелодии для окарины времени.

Особо отметим лучше продуманные и более интуитивные битвы с боссами. В отношении графики произошел качественный скачок, видный невооруженным глазом, а по части внимания к деталям игра превосходит даже Ocarina of Time 3D. Переиздание Majora's Mask, симпатичная по меркам платформы игра, ничем не выдает своего почтенного возраста — и это лучшая похвала, которую только можно заслужить в подобной ситуации.

■■■

Отличное качество ремейка не в силах полностью сгладить впечатление от спорных механик, лежащих в основе Majora's Mask 3D. Это достойный выпуск The Legend of Zelda и хорошее приключение, требующее много времени и терпения, чтобы его полюбить. Кто-то из поклонников наверняка назовет игру любимой частью сериала, но таких будет меньшинство. ■

- ☆ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☆ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☆ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☆ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ЧАРУЮЩАЯ И МРАЧНАЯ ИГРА, КОТОРАЯ СЛИШКОМ СЕРЬЕЗНО НЕРВИРУЕТ СВОИМ ТАЙМЕРОМ, – СЕЙЧАС ЭТА МЕХАНИКА ВЫГЛЯДИТ НЕ ТАК УДАЧНО, КАК РАНЬШЕ.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PS3, PS4, PS Vita

САЙТ ИГРЫ
arrowheadgamestudios.com

ЖАНР
Экшен

ИЗДАТЕЛЬ
Sony Computer Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Arrowhead Game Studios

HELLDIVERS

Артемий Козлов

ЛАУРЕАТЫ ПРЕМИИ ДАРВИНА

Сверхзвуковым дятлом десантируюсь в боевую зону. Попал прямо в шагающую машину предполагаемого товарища, окруженную ксеножуками. Машина взрывается, убивает пилота и его соратников, я остаюсь один и, не успев сориентироваться, умираю. Конец.

В первые часы игры в кооперативе с незнакомцами **Helldivers** — это психологический триллер. «Евангелион» про звездного десантника с комплексом вины. Почему все умерли? Что было бы, если б я не присоединился к партии? Кто во всем виноват, если не я?

Со временем это проходит, потому что Helldivers почти вся такая. Как и **Magicka**, первая игра студии **Arrowhead**, это роскошный симулятор фиаско.

Демократию и мизоксению в массы

Миссии устроены по одной простой схеме: на процедурно сгенерированной карте отмечаются цели (защитить, занять, сопроводить, активировать), вы вместе с троицей коллег высаживаетесь в выбранной точке и выполняете задачи в любом порядке. Далее двигаетесь к точке эвакуации, переживаете полторы минуты, загружаетесь в шаттл и наблюдаете за подсчетом наград. Награждают опытом, новыми игрушками и очками для улучшения снаряжения.

Но хотя уровни и цели предельно схематичны, на каждой из вылазок складывается своя динамика. По умолчанию вы не просто пробиваетесь сквозь орды чужих — любую операцию стоит попытаться провести по-тихому. Вы двигаетесь от одного маркера к другому, периодически выявляя на радаре патрули и мгновенно устраняя тех, на кого наткнулись, пока те не успели объявить тревогу.

До какой-то поры все идет гладко, но в один момент что-то непременно срывается. Вас захватывает лавина. Упустив один патруль, вы почти наверняка не заметите и второй, затем третий. Напряжение сменяется жаждой крови, противников становится все больше, и тайная диверсионная операция превращается в адское месиво, в котором десантники жгут и чужих, и своих, — собственно, в то, ради чего все здесь собрались.

В Helldivers сумасшедший баланс. Arrowhead не стали сглаживать плюсы и минусы экипировки, а попросту задрали до предела и то и другое. Почти все оружие опустошительно мощное, даже обычная штурмовая винтовка гораздо убойнее, чем ее обязывает положение, а управлять тяжелым шагающим мехом, похожим разом на AT- ST и дредноуты из **Warhammer 40k**, радостно просто до мурашек. Helldivers с ходу вводит аксиому: вы адские десантники, вы кромешно невероятны, вы несете демократию. Ксеносы для вас — ничто.

Но лишь до тех пор, пока кажущийся бесконечным боезапас меха вдруг не иссякнет. Или пока вы не срубите очередью напарника. Или случайно не утопите в озере броневичок со всей командой. Или, запутавшись в коде вызова стратагемы, не угодите в

В игре три расы пришельцев очень разного уровня. Жуки — простое, тупое, но мощное мясо. Киборги давят тяжелым вооружением. Хитрее всех просветленные: некоторые из них оплетают округу лучами, убивающими с одного касания. На их планетах нужно двигаться очень аккуратно.

На каждую миссию можно брать по четыре стратагемы. Авиаудары разного толка, боевая техника, тяжелое оружие, вспомогательная экипировка — по большому счету, именно стратагемы определяют вашу роль в команде. Их довольно много, и у всех есть свои огромные достоинства и зияющие недостатки, которые перекрываются грамотной командной работой.

Мостик корабля — здесь мы роемся в экипировке, читаем записи в энциклопедии, выбираем миссии и следим за ходом галактической кампании.

Купив Helldivers для любой из консолей Sony, вы получите и все прочие версии. На Vita она играется слегка неуклюже (сказывается нехватка курков), но терпимо. Жаль, что Cross-Buy настолько редкая фишка, — той же Destiny она явно не помешала бы.

С седьмого-восьмого уровня сложности новые виды противников перестают появляться. Зато меняется их количество, а также число и сложность заданий. Очень часто нам просто указывают радиус, в котором нужно искать. Нередко встречаются глушители сигнала, запрещающие использовать стратагемы.

объятья невидимого инопланетного охотника.

Helldivers не знает полумер — она заставляет балансировать между всемогуществом и абсолютной беспомощностью, даруя огромную мощь, но постоянно сохраняя ощущение риска. Одна ошибка, одно послабление — и вас прикончат за доли секунды.

И на кооперативное прохождение философия игры ложится блестяще. С одной стороны, другие игроки — сдерживающий фактор: нужно тщательно целиться, чтобы не попасть в своих (как и в Magicka), нужно постоянно координировать свои действия. Иной раз проще пройти миссию в одиночку, быстро устраняя патрули или избегая их.

Правда, чем выше сложность миссии, тем это труднее, и в конце концов без команды будет никак. Но когда вы соберете достойную четверку, Helldivers превратится в симфонию. У сработавшегося отряда уже нет слабых мест. Игра в хорошей группе выматывает, но приносит море удовольствия.

А потом вы возвращаетесь на базу — потные, уставшие и счастливые. И вам говорят, что теперь доступны еще более сложные задания. И вы идете их выполнять. И ваша команда снова превращается в ту неуклюжую шайку, какой она была с десяток забегов назад.

Дела нет до дела общего

Вместо сюжетной кампании в Helldivers — неиссякающий поток отдельных миссий. Их выполнение напрямую связано с местной метаигрой: зачищая планеты, вы заполняете общий для всех игроков счетчик влияния и мало-помалу освобождаете онлайновую галактику от захватчиков. Но свой персональный вклад в освобождение галактики вы вряд ли ощутите — за отдельные освобожденные планеты дают какие-то крохи, и действительно сдвинуть счетчик влияния можно только совместными усилиями сотен игроков.

Впрочем, читать ежедневные отчеты об изменениях в галактике бывает занимательно — мир как будто бы действительно живет. Это отличная находка, пускай служит она скорее важной деталью антуража, чем существенной движущей силой.

И все же главное — не ситуация в галактике, а сами вылазки, которые на практике оказываются неожиданно аддиктивными. У Helldivers нет конца: даже когда кто-то победит в войне, игрокам покажут титры и все начнется сызнова.

Здесь можно бесконечно совершенствоваться в обращении с оружием и стратагемами, хотя и не у всех хватит духу. Многие, завидев, что творится в относительно трудных заданиях, в ужасе оседают на четвертом-пятом уровнях сложности из двенадцати и больше не отсвечивают. Местный эндгейм не щадит никого и рассчитан больше на тех, кто привык воевать с таблицами рекордов в хардкорных «шмапах» или выбивать сакральные платиновые трофеи.

■■■

Идеологически Helldivers — это не Magicka, а Resogun от кооперативных шутеров. Ее прелесть не в сюжетной кампании, а в яростном и отточенном геймплее с ошеломляюще высоким пределом развития. Те, кто к этому не готов, просто хорошо проведут время в локальном и онлайновом кооперативе.

Да, из многих команд получатся не машины смерти, а машины смертников. Но по крайней мере веселых смертников — потому что в Arrowhead все еще знают, как сделать из поражения шоу. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

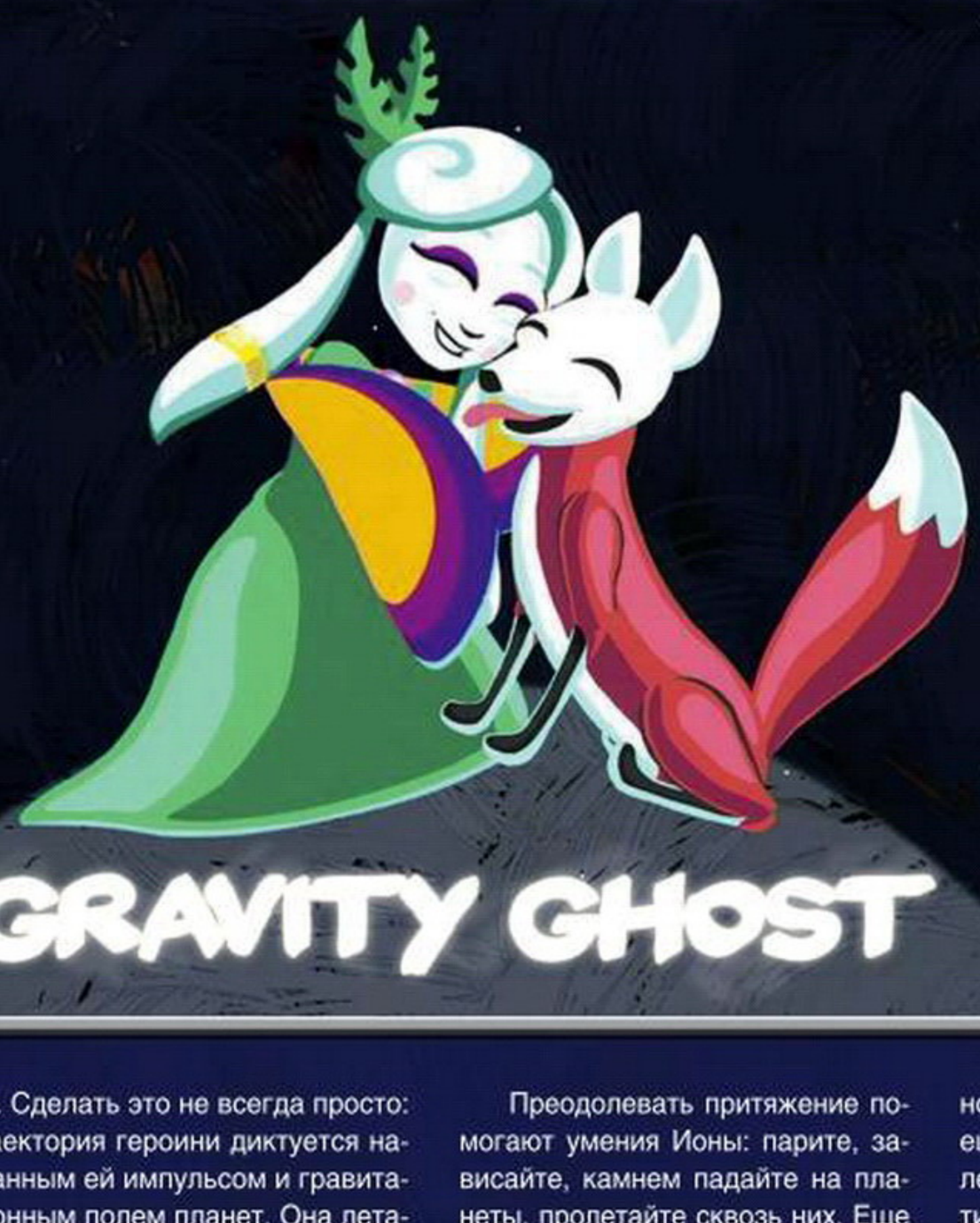
ДОЖДАЛИСЬ?

Симулятор катастрофы в рамках отдельно взятого отряда космических десантников. Время от времени превращается в потрясающе складную кооперативную бойню.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 9
ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 7
ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 8

РЕЙТИНГ **8,5** «ОТЛИЧНО»

ПРИТЧА О БЕСКОНЕЧНОЙ ЛЮБВИ



ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ГОЛОВОЛОМКА
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
IVY GAMES LLC
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
GRAVITYGHOST.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
INTEL I3, 2,2 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL I3 2,2 ГГЦ, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

Яна Лясникова

Gravity Ghost с виду — обычная сказка, но если копнуть глубже, окажется, что она насквозь пронизана античной философией, смешанной, похоже, с якутскими верованиями о душе.

Якуты считали, что у человека три души. Первая кроется в сердце, вторая — в костях, третья же — странствующая. Она освобождается от тела, когда человек спит, а после смерти становится блуждающим духом. Кроме того, душа, или эфир, — это еще и главный элемент, способный превращать лед в пламень, пустыню в цветущий оазис, а зло в добро. Как раз вокруг скитания души в космическом пространстве и на управлении стихиями строится вся Gravity Ghost.

ПРИВЕДИ В ПОРЯДОК СВОЮ ПЛАНЕТУ

Девочка по имени Иона курсирует от планеты к планете, собирая парящие между ними цветы и звезды. Сделать это не всегда просто: траектория героини диктуется набранным ей импульсом и гравитационным полем планет. Она летает по эллиптической траектории как спутник, и ваша задача — подчинить себе это движение.

Gravity Ghost играется как нечто среднее между межпланетным платформером **Super Mario Galaxy** и **Hohokum** с его успокаивающей левитацией. На каждом уровне вы должны решить очередную пространственную головоломку, вертясь между гравитационных полей небесных тел. Правда, как бы запутанно ни выглядели уровни, все они обычно сложны ровно настолько, чтобы вы могли в считанные секунды найти простое решение и в то же время порадоваться своей находчивости. В конце концов, здесь нельзя проиграть и вы можете экспериментировать с доставшимся вам комплексом планет, пока не найдете правильное решение.

Преодолевать притяжение помогают умения Ионы: парите, зависайте, камнем падайте на планеты, пролетайте сквозь них. Еще пригождаются распущенные волосы девчонки, которые удлиняются, если собирать цветочки, мирно растущие во вселенском ничто.

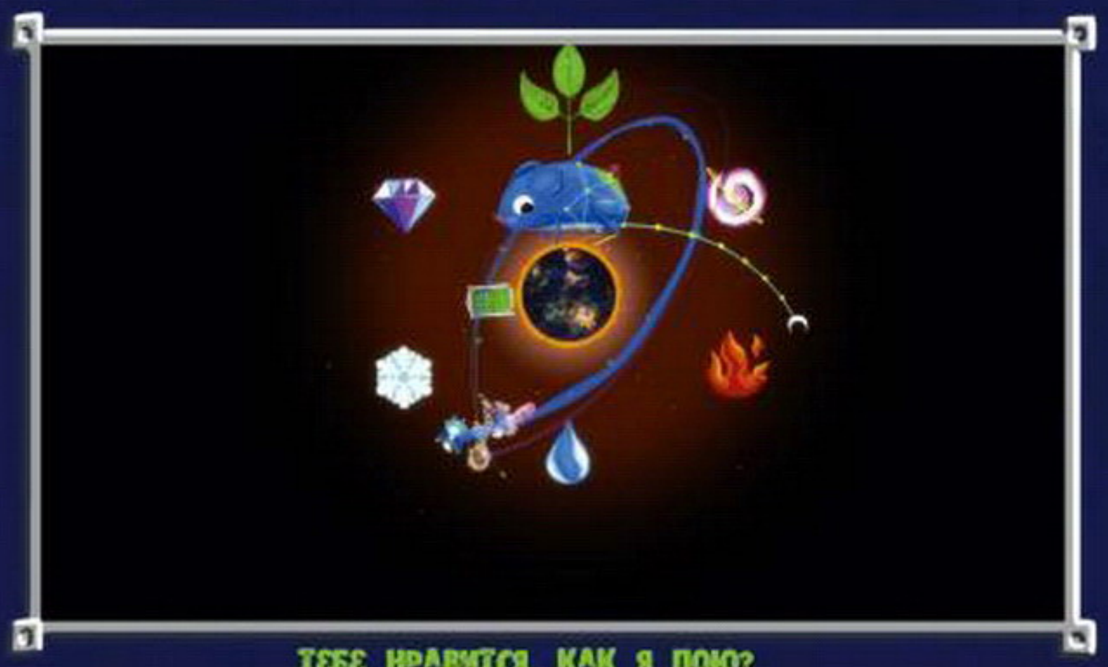
Прическа выполняет три задачи. Во-первых, она позволяет терраформировать планеты ради решения пространственных головоломок: превратив планету из обыкновенной, скажем, в водную, мы сможем плавать сквозь нее, а огненная будет отталкивать Иону активнее прочих, помогая набрать нужный импульс.

Во-вторых, волосы — это своего рода инвентарь. Словно в сети, мы ловим в них души животных и другие полезные штуки, чтобы вернуть их на свое место. Ну и в-третьих, длинные волосы, похожие на сияющий хвост кометы, просто красиво смотрятся. Их разноцветный шлейф будто гипнотизирует, любуясь им, забываешь про все и летаешь, летаешь, летаешь... Однако это лишь фактическая сторона реальности.

ТАИНСТВЕННАЯ СТРАНА СЛЕЗ

История Gravity Ghost проста, но полна символов, переворачивающих представление о ней. В ней слились и «Маленький принц» Сент-Экзюпери, и «Пьяный корабль» Рембо, и «Синяя птица» Метерлинка, и «Алиса в Стране чудес» Кэрролла, и **The Vanishing of Ethan Carter**, и много всего еще. Однако со всем этим гигантским культурным пластом Gravity Ghost остается собой. Она рассказывает историю Ионы в собственной фантасмагорической манере.

В поисках пропавшего друга лиса девочка обращается к космическим стражам, дающим советы, поющим песенки, бородато шутящим. Они то и дело говорят наивные вещи («Есть люди,



ТЕБЕ НРАВИТСЯ, КАК Я ПОЮ?
— ЕСЛИ Я СКАЖУ «ДА», ТЫ ПЕРЕСТАНЕШЬ? — ММ... НЕ-А!

САЛАМАНДРА — ПЕРВЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ СТРАЖ НА ПУТИ ИОНЫ. ВПЕРЕДИ ЖДУТ ЕЩЕ ШЕСТЕРО.

ЧЕМ ТЫ ПОМОГАЕШЬ ДОМА?

Я ПОМОГАЮ ТЕМ, ЧТО Я ВНЕ ДОМА.

«ЛЮБОВЬ КАК ГРАВИТАЦИЯ.
ПЛАНЕТЫ НЕ ГОВОРЯТ ДРУГ С ДРУГОМ И ДАЖЕ НЕ СОПРИКАСАЮТСЯ,
НО ТАНЦУЮТ ВМЕСТЕ СКВОЗЬ ВЕКА».

которые меня видят, но не слышат...» — «Сделай что-то приятное для этих людей, и они услышат тебя»), но в этой наивности таится мудрое в своем простодушии детское понимание мира.

Мотив поисков друга в космическом пространстве объясняется особенностью детской психики. Ребенку сложно осмыслить свои горести и страхи. Эти переживания выплескиваются в играх, рисунках, появлении невидимых друзей. Gravity Ghost и есть этот выплеск. Сердце сжимается, если поверить, что загадочный космос не только реальная, но и внутренняя вселенная Ионы, лихорадочно ищущей дружеской поддержки в непонятном мире взрослых людей.

«Внутри своей пустой бутылки я строил маяк, пока все остальные мастерили корабли» — слова поэта Чарльза Симика, с которых начинается и которыми заканчивается Gravity Ghost. Маяк и корабль — это ключевые символы игры, и в зависимости от их трактовки меняется и понимание всей истории. Маяк — это не просто надежный ориентир в пространстве, это упование на то, что тебе обязательно придут на помощь, это связь небес и земли, а яркий луч его — путеводная звезда. В сердце маяка пылает огонь, олицетворяющий победу света над тьмой. В то же время маяк — это одиночество, противопоставление своего «я» окружающим.

Корабль же означает не только странствие, но и единственную защиту для человека в бескрайнем океане. Корабль — это ковчег, однако существует только один ковчег, способный собрать в себе хотя бы по паре всех живых существ. Это наша планета, она — странник в космосе. В ином же прочтении корабль — это способ перейти из мира живых в мир потусторонний. Но в Gravity Ghost корабль разрушен...

■ ■ ■

Освоить игру легко. Ее ненавязчивый, почти невесомый, но притягательный геймплей пребывает в абсолютной гармонии с изумительной картинкой и сложной в своей простоте историей. Gravity Ghost нужно не понять, ее нужно прочувствовать, не побоявшись заглянуть в дальние уголки своего сердца, вспомнить детские страхи и отринуть их, возродить юношеские идеалы, осознать скоротечность бытия и вновь поверить в мечты.

Gravity Ghost будто нарисована мелом на школьной доске. Сотри — но останется, как послевкусие, щемящая тоска по детским безудержным фантазиям и тому, что время не повернуть вспять. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

НЕВЕРОЯТНО ЯРКАЯ, СКАЗОЧНАЯ, ВОЗДУШНАЯ И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ГРУСТНАЯ И СОВСЕМ НЕ ДЕТСКАЯ ИГРА. ЕСЛИ ВАМ НАДОЕЛ ПРОЖЖЕННЫЙ ЦИНИЗМ НАШЕГО ВЕКА И ХОЧЕТСЯ ЧЕГО-ТО ДЛЯ ДУШИ, GRAVITY GHOST НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСКАТЬ.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК, МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Dual Core,
2 ГГц, 4 ГБ,
512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
i5, 3 ГГц, 8 ГБ,
1 ГБ видео

ЖАНР
Комедийный хоррор

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Shiver Games

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
lucius2.com

ЗЛЫЕ ГЕНЫ

Дмитрий Ежов

LUCIUS II

THE PROPHECY

Титульный Люциус — мальчик шести лет с приметами антихриста: милый костюм-тройка, затравленный взгляд, сплошные шестерки в дате рождения; растет в простой человеческой семье, хотя на самом деле приходится сыном дьяволу. Классическим детским забавам, соответственно, Люциус предпочитает игры, в которых можно облить человека кислотой, прикончить током или хотя бы отравить, подкинув в кофе таблетки. В «Омене», как мы помним, куличиков не было тоже.

А еще мы помним, что детская вседозволенность редко приводит к чему-то хорошему. Проблема в том, что помешать инфернальному дарованию в **Lucius 2** особо некому: взрослые здесь чаще всего заняты тем, что истерично вопят, бегают кругами и бьются лбами в стены. Какое уж тут воспитание.

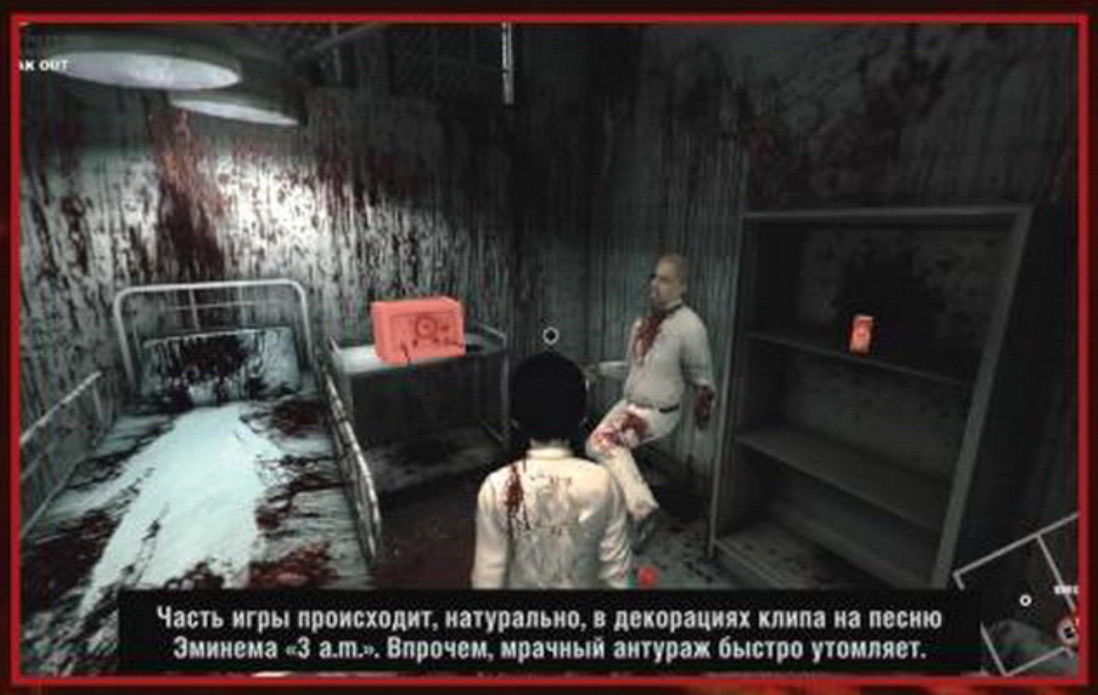
НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ

Вслед за первой частью игра выступает на стыке симулятора бытового пакостника и мистического хоррора — как если бы серию «Как достать соседа», незабвенный хит компьютерных клубов середины двухтысячных, делала вдруг студия **Monolith**, авторы триллеров **F.E.A.R.** и **Blood**. Это задает абсолютно уникальные правила досуга в игре. По-хорошему, любое сколько-нибудь развернутое впечатление о Lucius 2 должно сводиться к пересказу казней, массово организуемых по ходу приключения наместником дьявола, — после этого сразу становится понятно, почему работа инди-студии **Shiver Games** достойна минимального внимания с вашей стороны.

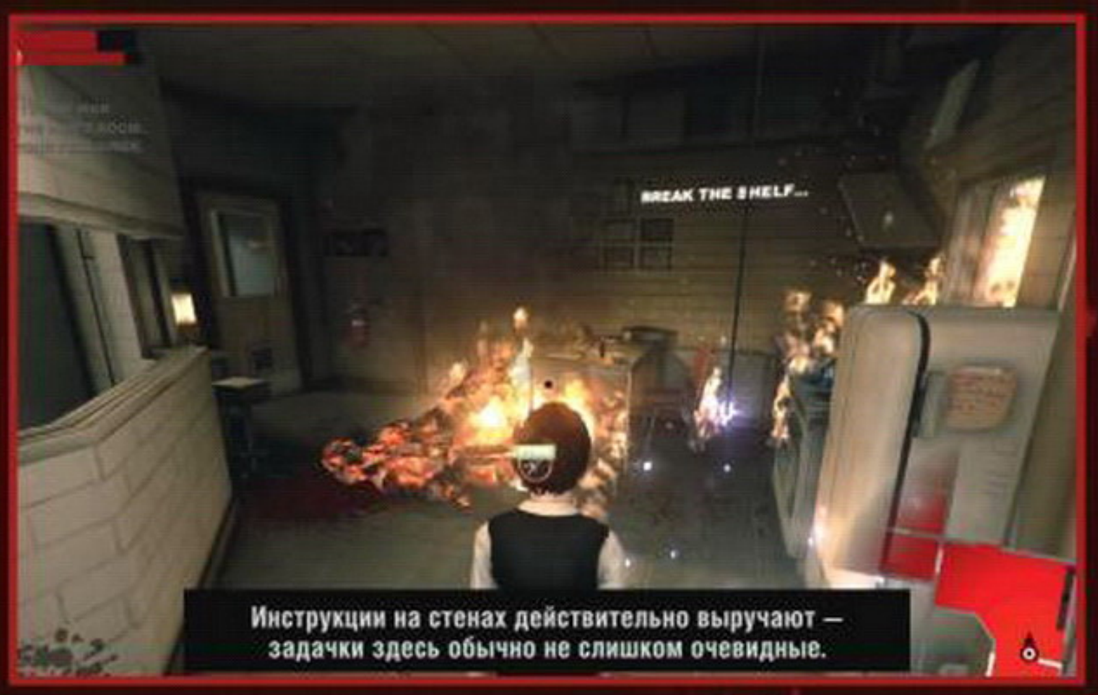
Вот вы остроумно подключаете дефибриллятор к системе водоснабжения в клинике — за стенкой дежурный врач планирует помыть руки, но вместо этого получает летальный разряд и глухо валится на пол, выронив нужную вам связку ключей. Вот выкатываете из случайной комнаты тележку с парой газовых баллонов, направляете орудие в сторону медсестры на другом конце коридора, применяете кусачки… баллоны с хищным шипением тут же устремляются к цели, чтобы через секунду разбрызгать содержимое девушки по белоснежным больничным стенам. Вот как бы невзначай роняете на чью-то голову вентилятор. Вот, заранее изучив маршрут другой медсестры, готовите ей ловушку в виде бензиновой лужи и прячетесь неподалеку с огнем наготове. Можно еще посетить палату с пациентами при смерти и отключить им анестезию — не очень зрелищно, но в аду тоже зачтется. А уж задушить подушкой спящую монашку для героя, что называется, и вовсе дело чести.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

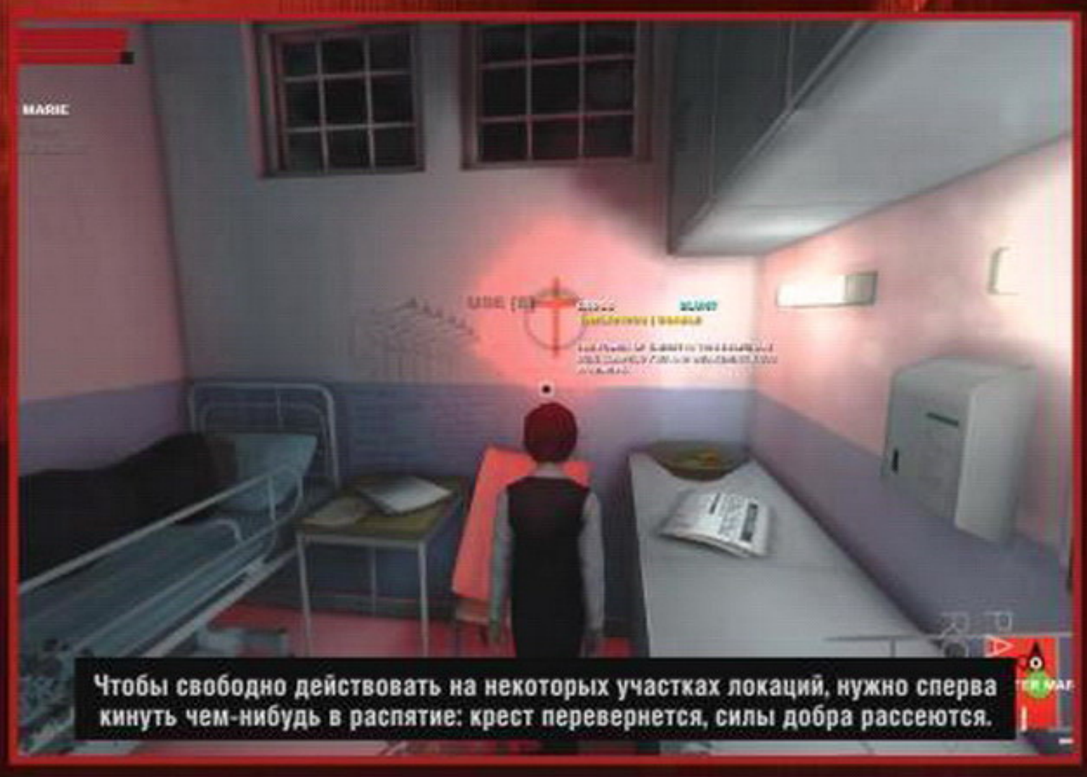
Первая часть представляла собой неловкое, но уважительное подражание киноленте (а заодно и книге) «Омен», так что география игры была явным образом ограничена: один старинный особняк, обитателей которого и должен был изводить Люциус. Сиквел опирается уже едва ли не на всю хоррор-культуру восьмидесятых, начиная от главных в мире слэшеров (есть пара прямолинейных аллюзий на «Пятницу, 13-е» и «Кошмар на улице Вязов»), заканчивая, кажется, джалло и малобюджетным европейским трэшем (забыв на секунду о все той же карикатурной жестокости,



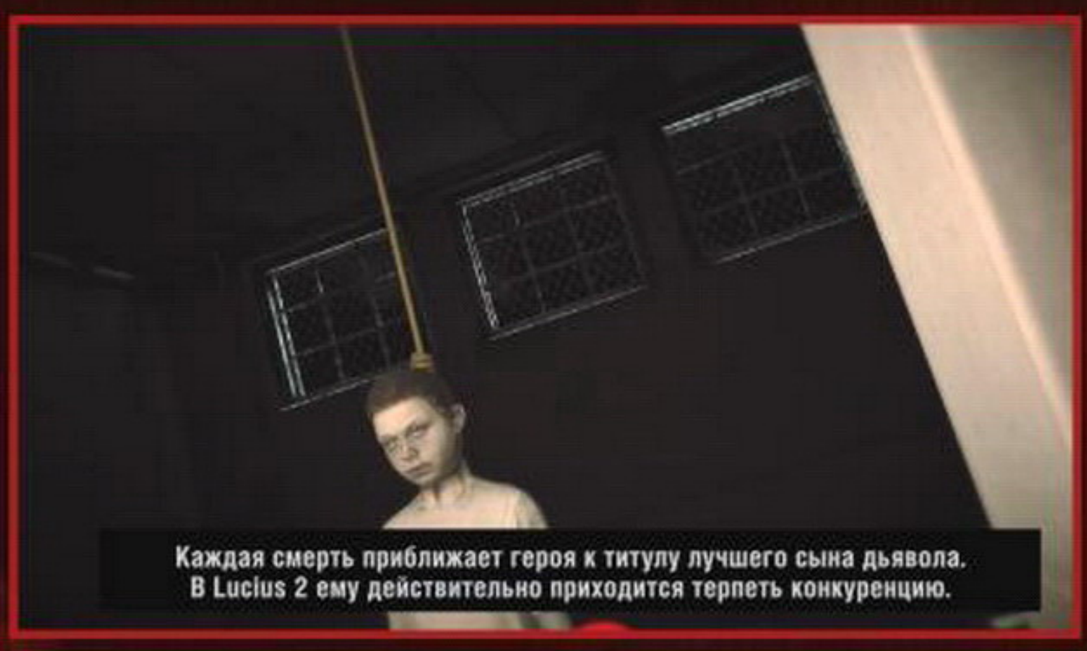
Часть игры происходит, натурально, в декорациях клипа на песню Эминема «3 a.m.». Впрочем, мрачный антураж быстро утомляет.



Инструкции на стенах действительно выручают — задачки здесь обычно не слишком очевидные.



Чтобы свободно действовать на некоторых участках локаций, нужно сперва кинуть чем-нибудь в распятие: крест перевернется, силы добра рассеются.


Каждая смерть приближает героя к титулу лучшего сына дьявола. В Lucius 2 ему действительно приходится терпеть конкуренцию.

нужно сказать, что одна из здешних сцен зачем-то посвящена совокуплению двух геев в уборной).

Выросло вместе с культурным охватом и все остальное. Демонический мальчик сперва узурпирует полномочия в госпитале Святого Бенедикта, а после выбирается сеять сатанизм на улицах провинции Ладлоу. Свобода действий при этом вполне ощутимая: если оригинал предлагал обшаривать локации на поиск единственно верного предмета для единственно верного действия, то здесь все зиждется на принципах песочницы. Вы можете выбирать, кого и как убить, более-менее вольно комбинировать различные предметы и дьявольские трюки, которые упакованы в три ветки умений: контроль сознанием (позволяет вселиться в человека и привести его, скажем, в наэлектризованную лужу), телекинез (руками Люциус принципиально не пользуется) и пирокинез, как у кинговской Кэрри. Развитие способностей происходит по мере совершения все новых злодеяний.

А теперь, что называется, о важном. По загадочному умыслу все ваши противники в Lucius 2 — иными словами, все остальные живые люди на уровнях — отличаются поразительным, явно граничащим с расстройствами психики уровнем невменяемости. Сама игра по этому поводу даже предлагает меткую аналогию: примерно в начале своего пути Люциус выпускает на волю жизнерадостных психопатов, которые тут же начинают панически метаться, орать и мочиться на стены, — так вот, как выяснится чуть позже, персонал больницы не менее далек от цивилизованных форм поведения. Юного злодея часто в упор не замечают, даже если он открыто двигает предметы на расстоянии или только что убил кого-то в паре метров от свидетелей, но при этом его непостижимым образом могут иногда увидеть через стену. Поведенческие паттерны нередко в какой-то момент наглухо виснут: если вам лень просчитывать план покушения на жертву, попробуйте подождать, пока она где-нибудь не застрянет (вполне вероятно, ногой в стене), и карты в руки. С объявлением тревоги, как нетрудно догадаться, действие и вовсе тут же превращается в нелепый суматошный балаган, разбираться в котором не стоит, проще сразу перезагрузить игру.

В какой-то мере все это можно списать на изначально несерьезный характер предприятия — главное, дескать, чтобы весело было ронять полки людям на головы. Зачатки рациональности в таких случаях — штука напускная. Однако с интеллектом противников в Lucius 2 прямо связаны почти все геймплейные механики, и по этой причине описанные проблемы выглядят особенно глупо и грустно.

Скажем, если вам нужно аккуратно обойти патруль, ловкость и хитрость использовать совсем необязательно — можно смело бежать к двери, откровенно распихивая всех локтями, мешать никто особо не осмелится. Фантазировать с казнями тоже необязательно, достаточно выучить пару банальных методов умерщвления и включать их по кругу, тем более что нормально реализовать задуманное здесь не всегда получается из-за комических форс-мажоров — окружающие, в общем-то, заметно страдают и без вашего участия. Дерганных врагов-гомункулов в игре по-человечески жалко.

□□□

Lucius 2: The Prophecy довольно безвкусная, монотонная и поразительно сырая в техническом плане игра, которая ко всему прочему со скрипом втиснута в культурный контекст: сюжеты про юного антихриста за последние тридцать лет успели переосмыслить (в том числе остроумные постмодернисты) невероятное количество раз, а здесь история, не считая полторы шутки, подана с каменным лицом и минимумом внятных идей. При этом ее совершенно не стыдно запустить на полчаса — кого-нибудь поджечь, задушить, раздробить… и с горьким осознанием того, что гениальная, в сущности, идея снова обернулась грустной клоунадой, удалить файлы с компьютера. ■

После приключений в пятиэтажной больнице выход в город встречаешь с облегчением, хотя с небольшим, — к этому моменту игра страшно надоедает в целом.

ДОЖДАЛИСЬ?

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Симулятор демонического убийцы в худшем его воплощении, по-настоящему трагикомический случай.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★ 5

ГРАФИКА: ★★★★ 4

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★ 5

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★ 4

РЕЙТИНГ

3,0

«ПЛОХО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
DUAL CORE, 2,2 ГГЦ,
1 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE 2,3 ГГЦ,
4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

ЖАНР
СИМУЛЯТОР,
СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
GEARBOX SOFTWARE

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
HOMEWORLDREMASTERED.COM

HOMEWORLD REMASTERED

НЕТ МЕСТА ЛУЧШЕ ДОМА

Евгений Баранов

Бурная реакция коллективного бессознательного на волну обновлений старых игр заметно поутихла. Кто знает, может быть, полгода назад сомнительный опыт с **Heroes of Might and Magic 3** и простили бы. Но сейчас уже нет.

Переиздание **Homeworld** пришлось очень к месту и ко времени: **Gearbox** точно угадали, что нужно почитателю старины. И угадали, надо сказать, еще пару лет назад, когда начали работы по реанимации классической космической стратегии.

ПОЛНЫЙ ТРЮМ РАДОСТИ

Возможно, кто-то уже позабыл одну из передовых в свое время RTS, а кто-то, вероятно, и вовсе про нее не знает. Несмотря на свою несомненную успешность, Homeworld не стала культовой, как третьи «Герои». И очень жаль.

Первая часть вышла в 1999 году, во времена расцвета стратегий. По очереди бряцали оружием **Command & Conquer** и **Warcraft**, совсем недавно отгремела **Total Annihilation**, тарахтел конвейер **Age of Empires** — словом, в мире было жарко и весело. Когда каждые пару месяцев выходит мощная RTS, недостаточно делать умное лицо и говорить про «олдскул», чтобы добиться успеха. Тогда никто и не говорил.

Homeworld поразила всех в первую очередь своим коренным отличием от корифеев жанра и их бесчисленных клонов. Вместо привычного базостроения и таскания мешков с золотом — один огромный материнский корабль и астероидные поля. Вместо плоского поля боя — открытый космос, в котором можно плавать в любую сторону, в том числе вверх и вниз. Эта стратегия была по-настоящему трехмерной.

И то был не каприз, а надобность. Война между космическими флотилиями требовала третьей оси координат; построения кораблей — например, сфера — вообще были не совместимы с плоским миром. И мало того, что бои в игре отличались объемностью, они оказывались еще и очень зрелищными. Для своего времени, конечно, но настолько красивый космос и сейчас мало где увидишь.

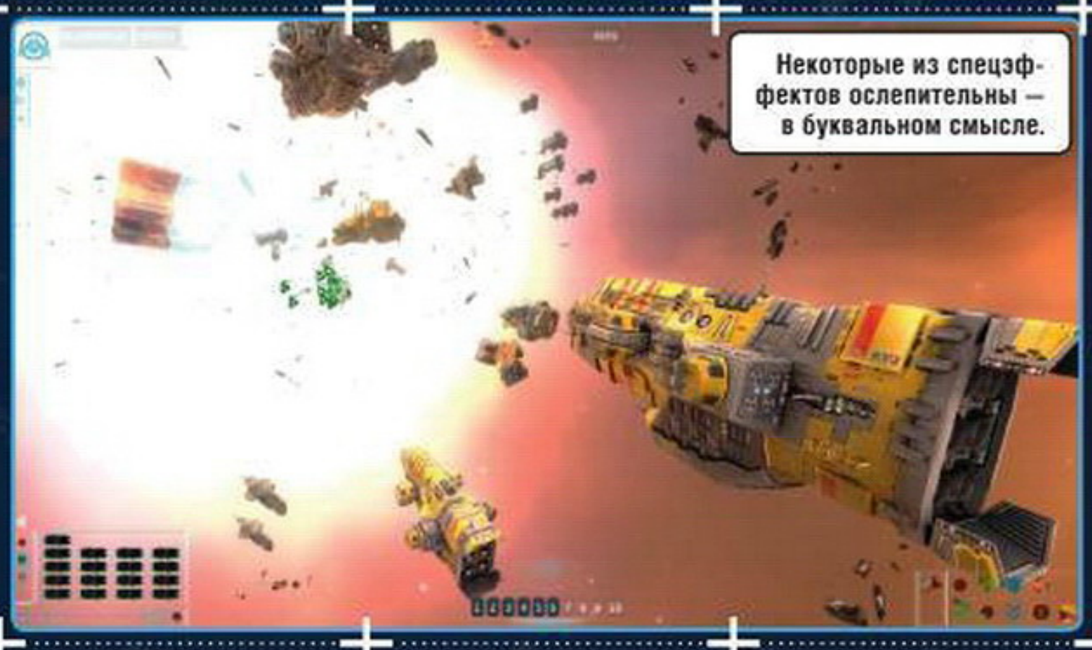
Не сломав ни одной рабочей схемы, создатели перенесли весь механизм целиком на обновленный движок. Это вам не отлакированные художниками картинки: модели обросли деталями, детализация текстур выросла на порядок, а фоны с космическими пейзажами стали еще великолепнее.

ОБЛИК ГРЯДУЩЕГО

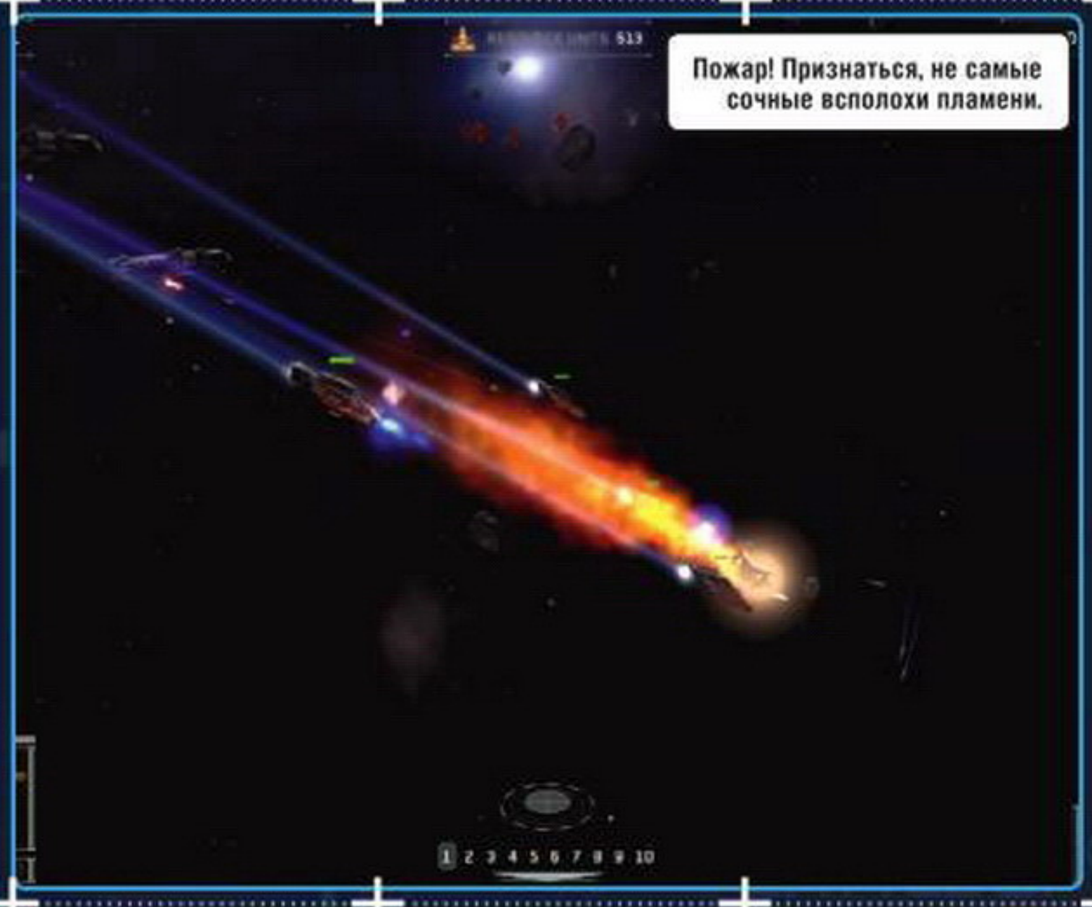
За 600 рублей вы получаете как перепаянные по новой обе части Homeworld, так и нетронутые оригиналы — настолько нетронутые, что даже вылетают и падают они как в старые добрые времена. Только дополнение **Cataclysm** не удостоилось чести попасть в сборник — что немного обидно, хотя и объяснимо: его делала другая студия, и само по себе оно тянет на отдельную игру.

Нельзя сказать, что обновленная Homeworld по внешним данным обойдет, например, грядущую **Galactic Civilizations 3**, — сами понимаете, время уже не то. Тем не менее выглядит она более чем достойно: поверхностям кораблей добавили рельефности и декоративных элементов. Конечно, если слишком сильно приблизить камеру, древнее наследие девяно-

При всех технических достоинствах игры корабли все же кажутся немного игрушечными.



Некоторые из спецэффектов ослепительны — в буквальном смысле.



стых сразу бросится в глаза, ведь сами по себе модели кораблей не особенно изменились. Отчасти это можно списать на желание сохранить стиль (как был сборщик ресурсов деревянной чурочкой, так и остался).

Управление в обеих играх привели к общему знаменателю, выкинув все неудобства и архаизмы. К счастью, ключевые основы интерфейса к числу архаизмов не отнесли, а потому новичка наверняка шокирует радиус перемещения, зловещие координаты по периметру боевой зоны и система контекстных меню.

Оно и неудивительно — не самое распространенное зрелище. Со времен первых Homeworld почти никто не экспериментировал с трехмерными войнами: ось Z признали ненужной, и только редкие чудаки вроде **Sword of the Stars** пробовали это дело возродить.

Повторимся, за исключением дополнения Cataclysm, весь изначальный контент в новое издание включен. Кампании менять не стали, поэтому кое-где баланс остался перекошен. Но в этом вины Gearbox нет, так уж вышло еще у Relic.

Кат-сцены беспощадно перерисовали в высоком разрешении. Скорбный дух оригинала при этом не потерялся, и монохромные заставки производят все тот же эффект, что и раньше. Масштабный сюжет в духе космических опер был еще одной сильной стороной Homeworld, и к нему отнеслись с должным уважением.

На озвучку позвали не абы кого, а тех же самых актеров, что трудились над серией в далеком прошлом. Музыку и звуки обработали сызнова, хотя от исходных они в итоге отличаются мало. Но и это уже огромный шаг вперед по сравнению с тем, на что сподобились авторы прочих обновлений.

■■■

В самом деле, трудно сказать, что именно в переизданной Homeworld не перелопатили. Кто-то и заставки растянул бы под формат 16:9, и музыку оставил бы архивную. Здесь же мы видим честное воспроизводство исходного материала с поразительными затратами денег и труда.

К тому же Homeworld Remastered играется на удивление свежо. И она вполне могла бы побороться за звание стратегии года, если б не была переизданием. Особенно учитывая то, что действительно сильных наследников у серии не осталось. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Всем, кто попытается оправдать несостоятельность своего переиздания какими бы то ни было ограничениями, теперь можно посоветовать ознакомиться с Homeworld Remastered. Ее создатели проделали огромную работу, доказывающую, что по-настоящему хорошая игра остается актуальной и спустя шестнадцать лет.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 9

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 8

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 9

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo, 2,5 ГГц,
2 ГБ, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i3 3,0 ГГц,
4 ГБ, 1 ГБ видео

Станислав Минасов

РУЧНАЯ РАБОТА

GROW HOME

САЙТ ИГРЫ
Ubisoft.com

ЖАНР
Симулятор космической ботаники

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Reflections

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

ПЛАТФОРМА
PC

Последние несколько лет в отношении **Ubisoft** наметилась интересная тенденция: громкие AAA-проекты компании вызывают много нареканий, а вот куда менее заметные игры получаются отличными (**Valiant Hearts** и **Child of Light**, например).

Последнее в полной мере относится и к **Grow Home**. Она изначально разрабатывалась как экспериментальный проект исключительно для сотрудников студии, но получилось так хорошо, что решено было выпустить игру официально.

ЗВЕЗДНЫЙ СТЕБЕЛЬ

Вместе с главным героем, неуклюжим роботом по имени B.U.D. (что-то вроде «вспомогательный ботанический дроид»), мы оказываемся на неизвестной угловатой планете. Единственный источник информации — дружелюбный компьютер M.O.M., который отдаленно напоминает GLADOS и всю игру будет давать нам ценные указания. «Вырастить звездное растение до высоты в 2000 метров, собрать семена для возвращения на Землю, получить удовольствие!» — слышит B.U.D., стремительно мчась к поверхности планеты.

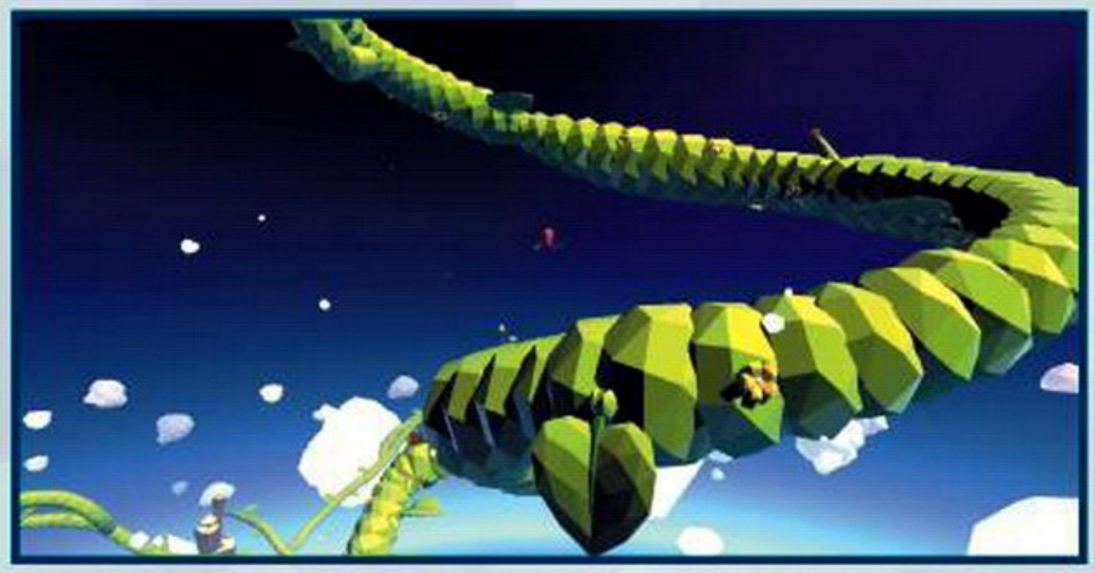
Дерево может расти только впитав в себя энергию из желтых кристаллов, которыми утыканы парящие вокруг скалы. Его ростом мы управлять не можем, зато умеем садиться на отростки и направлять их куда нужно. Зачем выращивать это растение и для чего кораблю его семена, доподлинно не известно (большинство сходится в предположении, что это необходимо для насыщения атмосферы Земли кислородом), да и не важно. Вся суть игры описывается фразой «получить удовольствие».

Наш персонаж неуклюж и комичен: на ходу его мотает из стороны в сторону, смешные ножки-палочки то и дело заплетаются, и вообще есть четкое ощущение, что перед выходом он перебрал машинного масла. На первых порах его необычное поведение может раздражать, но к нестандартной механике надо просто привыкнуть. Тем более что в скало- и древолазании (основное наше занятие) нашему подопечному нет равных. Попеременно управляя правой и левой рукой, можно забраться на любую поверхность, а при должной сноровке и повиснуть на отвесной скале не хуже какого-нибудь Итана Ханта. Только учтите, что манипулировать конечностями робота гораздо удобнее с геймпада.

Когда приноровитесь к местному управлению, можно будет отправляться изучать окружающий мир, и вот тут-то игра раскроется в полной мере. Можно ли залезть на эту скалу?.. А что произойдет, если прыгнуть на огромный лист?.. Получится ли пустить росток дерева сквозь само дерево?..

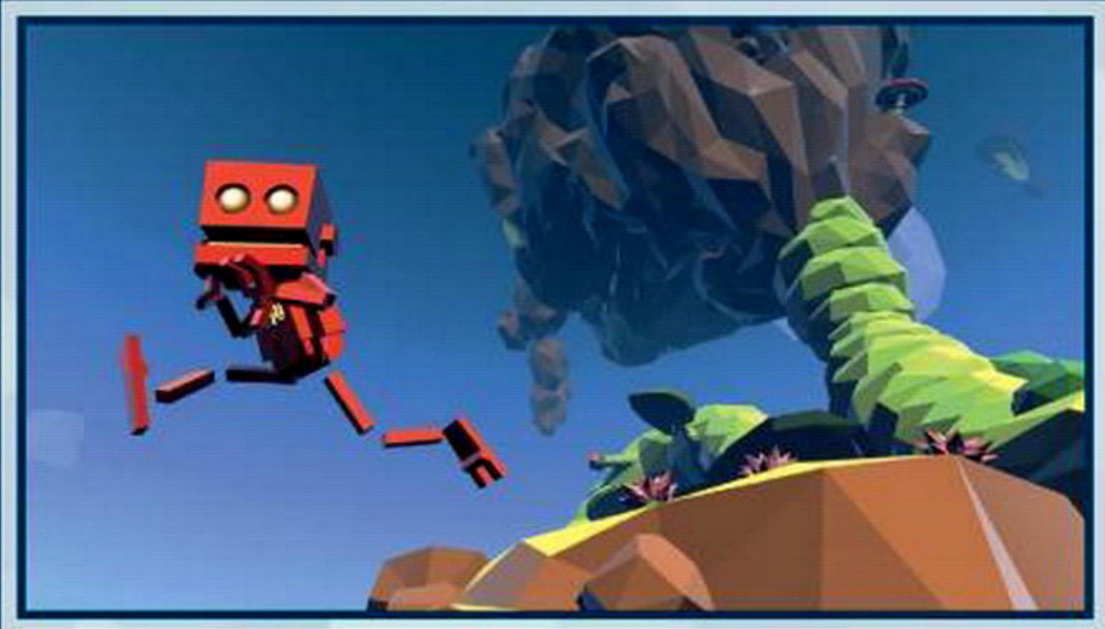
В большинстве случаев последствия будут предсказуемы и безболезненны, но не в этом суть. Grow Home вызывает какое-то детское любопытство и позволяет почувствовать себя первооткрывателем.

Чем-то подобным отличалась и **Journey** — с той разницей, что там эмоции были выверенным инструментом в руках разработчиков, здесь же основное место отведено духу исследования. Более того, в отличие от Journey, где взаимодействие с окружением было четко прописано, Grow Home дает игрокам поле для экспериментов (что не удивительно,



То самое звездное растение, которое нам предстоит выращивать. Смотрится несколько плотоядно, но это только на первый взгляд.

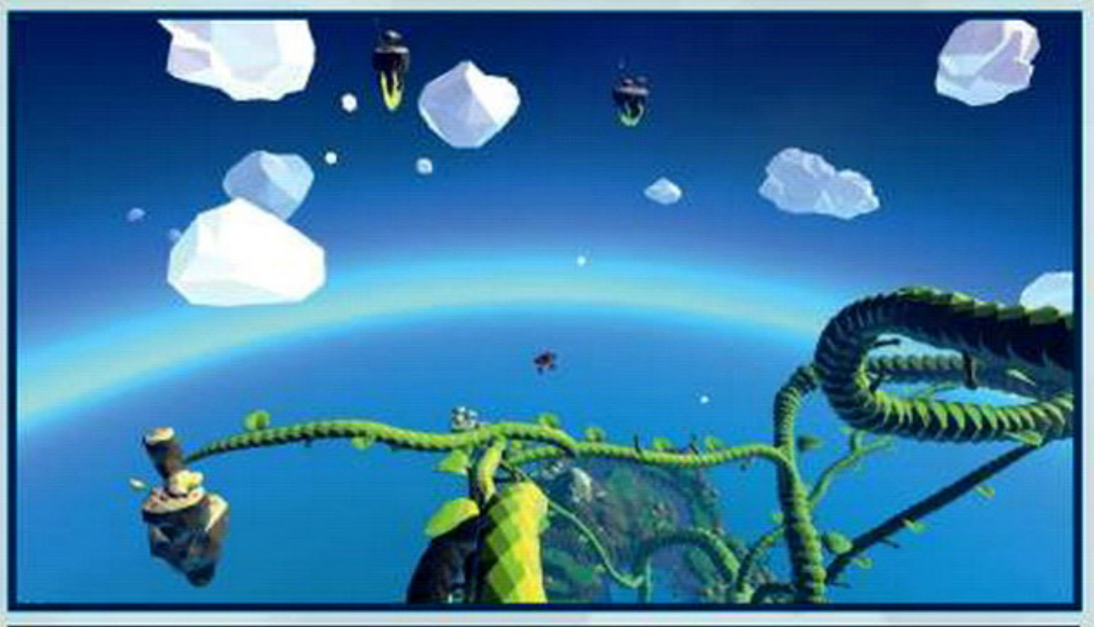
M.O.M. обожает комментировать происходящее — то с искренней заботой, то весьма иронично.



Чем выше, тем дальше от дерева находятся энергетические скалы. Со временем до них надо будет растить несколько отростков вместо одного

Такое тут не редкость: голова смотрит в одну сторону, ноги идут в противоположную.

Чего не вытворишь ради эффектного кадра! Главное — не смотреть вниз.



Когда вы достигнете стратосферы, падать станет действительно долго. Зато в падении открывается отличный вид.

ибо изначально она и была полигоном для тестирования физики и игровых ситуаций). Никто не мешает вам, нарвав морковки по округе, спустить ее по водопаду. Или затолкать беззащитную овцу в телепорт. Или отправиться на поиски птицы додо (говорят, она живет в пещерах).

МЫ С ТОБОЙ НЕ ОДНОЙ КРОВИ

Однако необычный мир со свободой взаимодействия — далеко не единственное отличие Grow Home от больших проектов Ubisoft. Взять, например, небольшие кристаллы энергии, раскиданные по всем локациям, — их нужно собирать. Найдя первые десять, вы получаете способность... отдалять камеру.

В первый момент это удивляет и даже возмущает — как же так, вместо дополнительной способности или нового костюма нам дают лишь элемент управления! Но если вдуматься, понимаешь, что это почти гениальное с точки зрения геймдизайна решение. Дополнительные награды здесь действительно полезны и облегчают прохождение, но введены не ради мнимой реиграбельности. Игру можно пройти вообще без них: не собрали — не страшно, собрали — отлично, облегчили себе жизнь.

Тем не менее есть в этой бочке меда и ложка дегтя. Спустя час-полтора, когда все основные механики уже освоены, однообразие действий начинает утомлять: вырастить растение до новой высоты, направить отростки во все энергетические скалы, забраться еще выше, повторять до готовности.

Кроме того, если вы свалитесь — а пару раз за игру это произойдет точно, — придется долго лететь до земли и потом забираться обратно, телепорты же не особо помогают, они довольно далеко друг от друга. В такие моменты B.U.D. напоминает Сизифа, который раз за разом сам себя закатывает на гору. Разработчики даже сделали особую кнопку самоуничтожения — на случай если вам надоест падать и захочется побыстрее оказаться у ближайшего телепорта.

Grow Home не хватает и внятного сюжета. Безусловно, минимализм — это хорошо, но кроме поставленных в самом начале других целей у вас не будет. Снова напрашивается сравнение с Journey, где сюжет был не просто глубже, его было элементарно больше, а проходилась игра быстрее. Спасает Grow Home лишь то, что длится она от силы три-четыре часа — и при этом умудряется балансировать на грани интересности. Будь она на пару часов длиннее, доиграть было бы сложно.

□□□

Grow Home — в каком-то смысле Золушка от мира игр. То, что эксперимент Ubisoft Reflections заметили и разглядели в нем потенциал, кажется небольшим чудом. Да, игра не смогла преодолеть некоторые неприятные свойства «полигона», а по длительности больше напоминает демоверсии.

Но для самой Ubisoft этот эксперимент очень важен: он лишний раз доказывает, что студия готова не только работать на своих старых идеях, но и привносить в индустрию что-то новое. Для рядовых же игроков Grow Home — очень приятный сюрприз. □

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Любопытный маленький эксперимент Ubisoft, которому не хватает всего ничего, чтобы стать действительно отличной игрой. У этого дерева крепкий ствол и мощные ветви, но не так уж много листвы.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★½★ 7

ГРАФИКА: ★★★★★★★★½★ 8

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★½★ 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★½★★ 7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

Арсений Волков

DECAY: THE MARE

Кошмар на троих

Жанр
Квест, хоррор
Издатель
Daedalic Entertainment
Разработчик
Shining Gate Software
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
decay.se

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

По популярному стереотипу многие клоуны — очень грустные и печальные люди. А некоторые из них, если верить фильмам ужасов, и вовсе маньяки. С этой точки зрения немецкая студия **Daedalic Entertainment** — идеальный клоун. Они, как известно, создают сами или издают в основном рисованные приключения разной степени веселости и ироничности, но иногда забываются и включают мрачное настроение — **Blackguards** сложно назвать жизнерадостным проектом.

Decay: The Mare спускается еще дальше. Это психологический ужастик с наркоманами, галлюцинациями, убийствами, мрачной музыкой и пугающими скримерами на каждом шагу. Тут уж действительно не до смеха.

Два первых эпизода игры шведы из **Shining Gate Software** выпустили только на мобильных платформах. Decay: The Mare — это специальное издание для PC, которое включает не только их, но и финальный третий эпизод. И вот те, кто уже играл на мобильниках, прекрасно знают, что ни о каком сравнении с сериями **Resident Evil** и **Silent Hill**, как утверждает анонс в Steam, речи и быть не может.

Перед нами классический хоррор-квест от первого лица в духе **Scratches** и **Dark Fall**: никаких атакующих вас монстров, перестрелок и нервного поиска аптечек тут нет. С видом из глаз мы по клику мышки перемещаемся между статичными локациями, собираем предметы, иногда комбинируем их, читаем газеты и решаем задачки разной степени сложности. Найти ключи, подобрать код к замку или ящику с теми же ключами, собрать кувалду и разбить кирпичную стену, выбраться из лабиринта согласно найденной схеме, выкопать что-то лопатой или открыть люк с помощью трости — какие-то отвлеченные головоломки соседствуют с бытовыми ситуациями.

Если появляются трудности с решением головоломок, то, за одним редким исключением (когда авторы и себя, и нас запутали в лабиринте), виноват в этом именно игрок и его невнимательность. Подсказки ко всем хитрым загадкам находятся в шаговой доступности. Просто почти всегда они как-то интересно замаскированы. Мы выуживаем нужные цифры и цвета из газетных заметок и страшных рассказов, подсчитываем, сколько раз моргнет человек на портрете, и фотографируем полароидом клавиатуру кодового замка, чтобы на фото приметить правильное расположение клавиш.

Фотоупражнения чем-то напоминают камеру из **Outlast** — в какой-то момент с помощью ночной вспышки мы выбираемся из абсолютно темной комнаты.

Пугают здесь примерно так же, как в Scratches и Dark Fall: мрачная давящая музыка создает нужное напряжение, которое вдруг звеняще разорвется каким-нибудь скримером, подмигнувшей девушкой с фото, оскалившейся мордой с портрета, детской ручкой, вылезающей из мешка, резким звуком захлопнувшейся за вами двери или сброшенной сверху лестницы.

■ ■ ■

Чаще всего простые приемы работают — и вы нервно подпрыгиваете на стуле, хватаетесь за сердце. Но самой истории, рассказанной в Decay, не хватает каких-то эмоциональных всплесков. В первых двух эпизодах вообще непонятно, что происходит: наркоман Сэм, оказавшийся в реабилитационной клинике, пьет странные таблетки на ночь и видит галлюцинации, а мы толком не понимаем, где сон, а где явь. В третьем все встает на свои места, мы получаем нужные ответы, выбираем одну из двух концовок, немного удивляемся, но не более того — концентрация безумия и ужаса на квадратный метр здесь все-таки меньше, чем хотелось бы. ■

Куда же в такой игре без странных надписей на стенах?

К пугающим портретам и картинам авторы питают особую страсть.

В компьютерной версии, естественно, появилась система стимовских достижений.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Не самый страшный, но вполне напряженный психологический ужастик в лучших традициях Scratches и Dark Fall.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА:.....6
ЗВУК И МУЗЫКА:.....8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....6

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Скидки на предзаказ лучших игр! Вместе с «Игроманией» и магазином G2A.com

Друзья! В каждом номере «Игромании» — на протяжении ВСЕГО ГОДА — вас ждет очень солидная скидка на предзаказ очень крутой игры в цифровом магазине G2A.com. Это наша совместная акция.

Вы получите Steam или Origin ключ на игру, но с хорошей скидкой.

Как воспользоваться скидкой

G2A.com

-30%

The Witcher 3: Wild Hunt

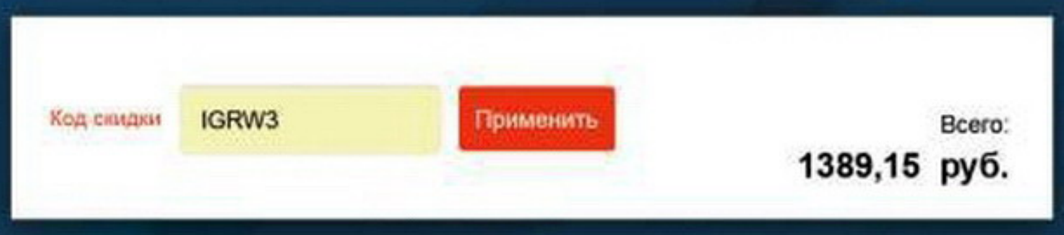
Релиз: 19.05.2015

Код скидки: **IGRW3**

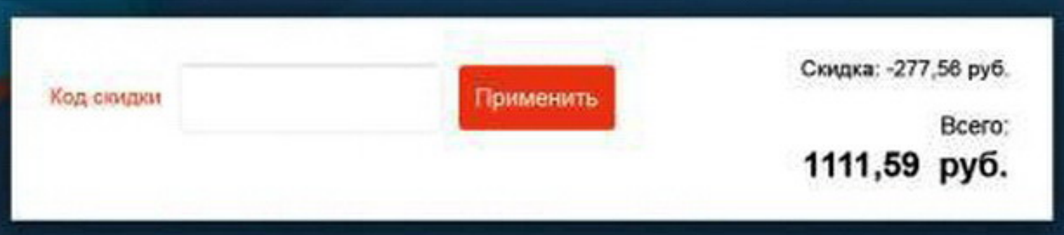
1. Берете код, напечатанный на нашей наклейке (вот здесь он тоже напечатан, так что можно даже и без наклейки обойтись).

2. Заходите на *www.g2a.com* и оформляете предзаказ игры, на которую дается скидка. В этот раз это **The Witcher 3: Wild Hunt**.

3. В графе **«Код скидки»** вбиваете скидочный код. Для **The Witcher 3: Wild Hunt** — **IGRW3**



4. Вуаля! Вы купили игру с хорошей выгодой.



Скидка на The Witcher 3: Wild Hunt действует до 23 апреля. Код универсальный, можете рассказывать о нем друзьям и знакомым — они тоже смогут воспользоваться скидкой.

Выиграй консоль!

Но и это еще не все. В январском и февральском номере «Игромании» вы найдете необычный постер-календарь. На нем расположены пустые поля. Те из вас, кто соберет все наклейки за двенадцать месяцев, наклеит их на календарь и пришлет нам фотографию полностью собранного календаря в конце года (куда именно, мы объявим дополнительно), получат возможность выиграть игровую консоль. Любую! На выбор. Захотите **PlayStation 4** — подарим вам консоль Sony. Захотите **Xbox One** — купим именно ее. А может, вам что-то еще из консолей нужно? Победителю достаточно будет лишь назвать, какую именно!

Арсений Волков

WHITE NIGHT

Проклятый старый дом

Жанр
Хоррор
Издатель
Activision
Разработчик
OSome Studio
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS4
Сайт игры
osome-studio.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2, 3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Мы привыкли, что нуар в кино — это запутанные коварные преступления с неожиданной развязкой, которые расследует мрачный детектив в фетровой шляпе. Однако помимо таких крутых полицейских историй были и фильмы ужасов, снятые в стилистике нуара. «Газовый свет» Джорджа Кьюкора и «Винтовая лестница» Роберта Сьодмака рассказывали страшные истории, где обязательно фигурировал мрачный старый дом. **White Night**, дебютная игра **OSome Studio**, выполнена именно в этой традиции, — здесь грустный, закутанный в плащ мужчина, любящий виски, сигареты, джаз и роковых красоток, оказался заперт в «доме Ашеров» Эдгара Алана По…

Действие White Night разворачивается в классическую нуаровскую эпоху — Америка, тридцатые годы прошлого века, Великая депрессия, сухой закон и гангстерские разборки под джазовые импровизации и чарующий голос очередной Риты Хэйворт. Главный герой мрачно рассуждает о тяжелых временах, закуривает, садится в пузатое авто и едет в ближайший бар, чтобы провести очередную бессонную ночь и на утро снова проснуться с похмельной головой. Вдруг на дороге он видит то ли реальную девушку, то ли ее видение, резко выруливает, врезается в дерево, а потом раненый, с частичной потерей памяти добирается до ворот огромного особняка. С этого момента бессонная ночь превращается в кошмарную…

Несмотря на свою необычную черно-белую стилистику, White Night — это классический, можно сказать, олдскульный survival horror, заставляющий разом вспомнить о первых выпусках **Silent Hill**, **Resident Evil** и **Alone in the Dark**. Мы бродим по темным комнатам и коридорам мрачного особняка, ищем ключи от дверей, читаем многочисленные дневники и записки, проливающие свет на происходящее, решаем загадки. И, чертыхаясь, спотыкаясь обо все, что можно, тыкаем персонажа носом в каждый предмет обстановки, чтобы на экране четко проявился значок, позволяющий осмотреть, взять, открыть или прочитать. То есть классическая своенравная камера и неудобное, во всяком случае на PC, управление прилагаются.

Разве что драться с чудищами (в этом качестве выступают агрессивные призраки) тут нельзя — приходится убегать от них. А место фонарика и дефицитных батареек к нему заняли ненадежные спички. Добавьте сюда черно-белую картинку (с преобладанием именно черного) и отличную работу со звуком — и вы поймете, почему в White Night бывает до одури страшно. Представьте, вы идете по темному коридору, половицы скрипят, ветер подвывает, заходите в комнату, где в слабом свете спички замечаете рой мух у кровати. Спичка гаснет, экран становится абсолютно черным, и тут откуда-то издали слышатся, постепенно приближаясь, гулкие звуки шагов, экран начинает дрожать, сердце вашего героя и так бешено колотится, он зажигает одну из трех оставшихся спичек, та предательски не загорается. Чиркает еще одной, и тут во всполохе света видит призрака, стоящего напротив…

В такой ситуации ключевым становится поиск спичек и активация источников света. Мы ремонтируем и включаем разные лампы да светильники: свет изгоняет призраков, и значит можно немного перевести дух.

Соответственно, многие загадки связаны именно с такими осветительными работами. Некоторые ситуации повторяются в разных вариантах: не раз и не два мы будем направлять лампу на предмет, чтобы персонаж, освободив обе руки, мог сдвинуть шкаф, открыть сундук или, например, правильно воткнуть нож в картину. Встречаются и более изобретательные загадки. Так, однажды приходится бегать в лучах прожекторов, стараясь не отставать, чтобы тьма не поглотила героя, и собирать буквы, из которых потом нужно сложить правильное имя.

■ ■ ■

Впрочем, загадки тут не главное. Главное — стиль, атмосфера постоянного тревожного напряжения и сам сюжет. Со спичкой в руке, один, посреди подступающей со всех сторон тьмы, раненый и уставший, наш герой исследует огромный особняк, читает многочисленные дневники и все больше поддается чарам призрачной северной певицы, которая свела с ума своим голосом не одного мужчину. А вместе с ним и мы все больше проникаемся этой странной историей, в которой джаз, виски, роковая любовь и роковые страсти времен Великой депрессии соседствуют с какими-то детскими комплексами, серийными убийцами, мрачными семейными тайнами и проклятиями. Однозначно один из самых стильных хорроров последних лет. ■

Виртуальный оператор частенько берет настоящие нуаровские ракурсы.

Читать придется много, есть даже отдельное меню, где аккуратно складируются все найденные записи и книги.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Стильный олдскульный ужастик в черно-белых тонах, соединяющий традиции фильмов-нуар и фильмов ужасов.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....8
ГРАФИКА:.....9
ЗВУК И МУЗЫКА:.....9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....6

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Алексей Сигабатулин

SUPER STARDUST ULTRA

Астероиды еще не закончились

Жанр
Экшен
Разработчик
Housemarque
Издатель
Sony Computer Entertainment
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PS4
Сайт игры
Housemarque.com

Super Stardust Ultra — четвертая часть серии, посетившая консоли Sony (первая Stardust и ее продолжение вышли на Amiga еще в девяностых).

Принцип игры с годами не изменился. Ваша задача — на небольшом космическом корабле кружить над поверхностью планеты и зачищать окрестности от астероидов, уклоняясь при этом от врагов и стараясь выжить всеми возможными средствами.

Если вы играли в предыдущие части, то правила вам известны. Время от времени из взорванных каменных глыб выпадают различные бонусы, вроде дополнительных жизней, очков или улучшений корабельного оружия, которое в игре бывает трех типов (каждый подходит под определенный вид астероидов).

Вроде бы ничего особенного, но со временем количество врагов и всякого космического мусора на экране становится просто неприлично огромным, и вот тогда-то игра и раскрывается в полной мере. Вы, скрипя зубами и джойстиком, выводите корабль из окружения, изничтожаете злосчастные астероиды и, обнаружив себя буквально облепленным врагами, взрываете последнюю бомбу. На экране появляется надпись «Этап пройден». Вы выдыхаете.

В этом, по сути, весь Stardust.

Авторы добавили в игру несколько новых режимов. Большинство из них строится на принципе ограничения: скажем, у вас отбирают все оружие, кроме определенного числа бомб, или враги на экране становятся пуленепробиваемыми. Но на этом значимые изменения, пожалуй, исчерпываются. И это — единственная претензия.

Да, тут есть несколько новых фишек, но все они банальны, кроме, может быть, режима, позволяющего стримить игру, чтобы все зрители смогли в ней поучаствовать (выслать вам поддержку или добавить врагов). Да, игра работает в честном 1080p и с 60 fps, а еще заявлена поддержка шлема виртуальной реальности Morpheus, но будет ли он в ней на самом деле использоваться, до сих пор загадка (возможно, разработчики просто тестировали технологию для следующих проектов).

В остальном это все тот же старый Super Stardust HD. Увлекательная, спору нет, но, ей-богу, восемь лет прошло! Хочется чего-то нового: по-настоящему увлекательных режимов, экспериментов с геймплеем... Тот же **Resogun**, при знакомой механике, производил куда более интересное впечатление.

■ ■ ■

Обязательно поиграть в Super Stardust Ultra стоит лишь тем, кто с серией еще не сталкивался. Для них новая часть — эдакий «refined experience», продукт именно в том виде, в котором его нужно потреблять. Всем прочим будет не так весело. Все это мы уже видели и знаем. ■

Перед началом раунда игра заботливо объяснит, как работает сбор бонусов и какое оружие когда лучше применять.

В режиме «Блокада» за вашим кораблем тянется хвост из камней. Тут игра очень напоминает классическую «змейку».

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

К сожалению, знакомых с серией игроков Super Stardust Ultra почти ничем порадовать не сможет. Зато для всех новичков она станет приятным открытием.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....8
ГРАФИКА:.....7
ЗВУК И МУЗЫКА:.....7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....8

РЕЙТИНГ

6.5

ХОРОШО

Евгений Баранов

CITIES XXL

Надувательство в большом городе

Жанр
Стратегия, тайкун
Издатель и разработчик
Focus Home Interactive
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
www2.citiesxl.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Intel Dual Core, 2.5 ГГц, 3 ГБ, 768 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Intel Dual Core, 2.5 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Авторы серии **Cities XL**, пользуясь нерасторопностью **Maxis**, выпускают каждый год по игре. Первая часть поднялась на волне неприязни к **SimCity Societies**, правда, впечатление смазал неловкий кульбит с платной подпиской: дескать, стройте города, торгуйте, размножайтесь, и денежку раз в месяц — на стол. Публика не оценила, сетевой режим умер, а серию заело, как пластинку.

Раз в год **Focus Home** латали градострой, унаследованный от покойной **Monte Cristo**, и продавали свои заплатки под видом полноценных игр. Даже SimCity собственной персоной не погубила ушлых разработчиков — из-за провала и нелицеприятной политики сами знаете кого.

Основа у игры такая же, как у почти любого современного градостроительного симулятора, но вносит (еще пять лет назад, ага) важные уточнения. Вы, будучи мэром, строите дороги с различной плотностью трафика, размечаете территорию под жилые, промышленные и коммерческие зоны, обеспечиваете гражданам социальные блага и торгуете с соседями.

Cities XXL при всей своей вторичности выделяется из числа конкурентов по всем этим пунктам, начиная с дорожных покрытий, которых необычайно много: от грунтовок на десять машин в минуту до многополосных автострад на 360 автомобилей.

Другой важный нюанс: игрок сам определяет плотность городской застройки и класс проживающих, будь то рабочие, специалисты, администраторы или напыщенная элита. С каким бы свистом вы ни профукали городской потенциал — даже в самых ужасных условиях элитный квартал останется элитным, а не деградирует в гетто, куда и полиция носа не кажет. Города в Cities XXL почти не живут своей жизнью, они лишь выполняют приказы босса. То есть вас. До социальной системы City Life, впрочем, не доехал еще никто.

Зато промышленные и коммерческие зоны разделены куда разумнее. Категория индустрии включает пять подразделов: сельское хозяйство, тяжелую промышленность, фабрики, высокие технологии и офисы.

Бардак? Нисколько! Каждый подвид производит принципиально разный продукт (по очереди) — провизию, материалы, ширпотреб, технику, — а офисы обслуживают производство, выполняя разномастные бумажно-перекладывательные функции, и обеспечивают услуги для населения. Сбалансированный мегаполис должен сочетать все названные категории — либо торговать с соседними городами, вами же и построенными. Либо торговать с Omnicorp по бешеным ценам.

Коммерцию поделили не так изящно: есть магазины, есть разного рода гостиницы и развлекательные строения (они почему-то не дают прибыль, а забирают ее). Торговые площади — такая бесплотная субстанция, которой либо много, либо мало, не угадаешь. А с отелями и досугом вообще никаких забот: гостиницы идут штучно и в крохотных дозах, развлечения для публики — строго по необходимости.

Социальные службы функционируют по не самым прозрачным принципам. С одной стороны, не нужно угадывать радиус обслуживания, когда строишь клинику: заведение примет всех клиентов со всей округи. Но возможно и обратное — жители упорно требуют школу, хотя поблизости уже есть одна, а то и две.

Еще сложнее совладать с общественным транспортом — горожане очень неохотно пакуются в удобные двухэтажные автобусы наподобие «Рутмастера», а станции метро, видимо, принимают за тайные норы беглых нацистов.

Все прочие изменения сплошь косметические и количественные. Завезли яркие скайбоксы, позволили выбирать стили жилой застройки, отсыпали новых объектов постройки, вроде здоровенных парков. Ах да, еще интерфейс перекрасили: прошлый выглядел халтурно, а новый весь из себя современный. По крайней мере, достаточно удобен. Зато очевиднейшие вещи — например, трамвайные линии — реализации так и не дождались.

Что еще? Ерунда в пакетах по пять фунтов: докрученный инструментарий, свободная камера. И ни один проводок, ни одна несущая стена даже не ощутили на себе рук мастера. Говорят, что лучшее — враг хорошего, но нельзя же продавать то же самое дважды, трижды и четырежды.

■ ■ ■

Следов усилий самой Focus Home предательски мало. Они с каменным лицом продают тот же градостроительный симулятор, который делали еще Monte Cristo, и лишь замазывают царапины на кузове и снимают дохлых мышей с радиатора. Такой печальной судьбы не пожелаешь даже злейшему врагу. ■

Разностороннее развитие имеет альтернативу. Если удариться, например, в нефтехимию и строить сопутствующие вещи, хватит и на воду, и на свет, и на гастарбайтеров.

Одна из важных черт градостроя — умение создавать вот такие пейзажи.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Cities XXL — это Cities XL плюс косметичка вашей подруги. Однако Focus Home пора каяться и замаливать грехи, потому что Cities: Skylines уже почти за порогом.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
(ДЛЯ ПЕРВОГО РАЗА)
7.0
ХОРОШО

РЕЙТИНГ
(ПОСЛЕ CITIES XL)
1.0
ОТВРАТИТЕЛЬНО

ЦЕНЫ НА НАШИ ЖУРНАЛЫ В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

С DVD	БЕЗ DVD	С DVD	БЕЗ DVD
250 ₽	185 ₽	235 ₽	180 ₽

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛЫ

ИГРОМАНИЯ

Длительность	С DVD	БЕЗ DVD
3 месяца	240	175
6 месяцев	220	160
9 месяцев	200	145
1 год	180	130

МИР ФАНТАСТИКИ

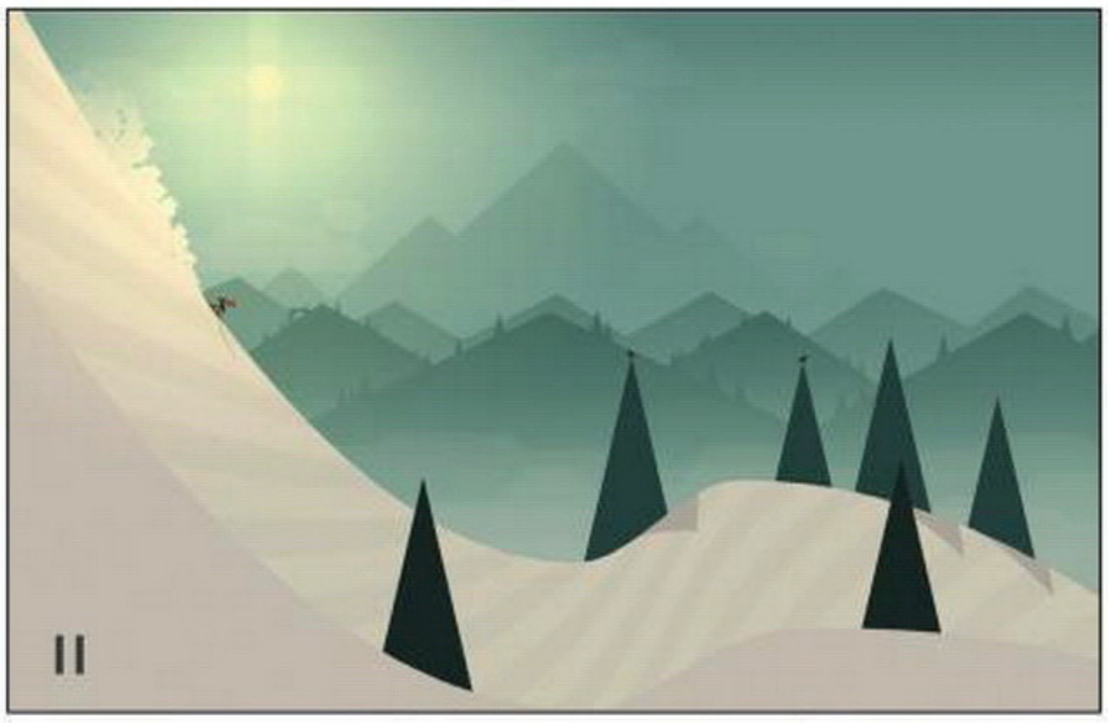
Длительность	С DVD	БЕЗ DVD
3 месяца	224	175
6 месяцев	206	160
9 месяцев	188	145
1 год	170	130

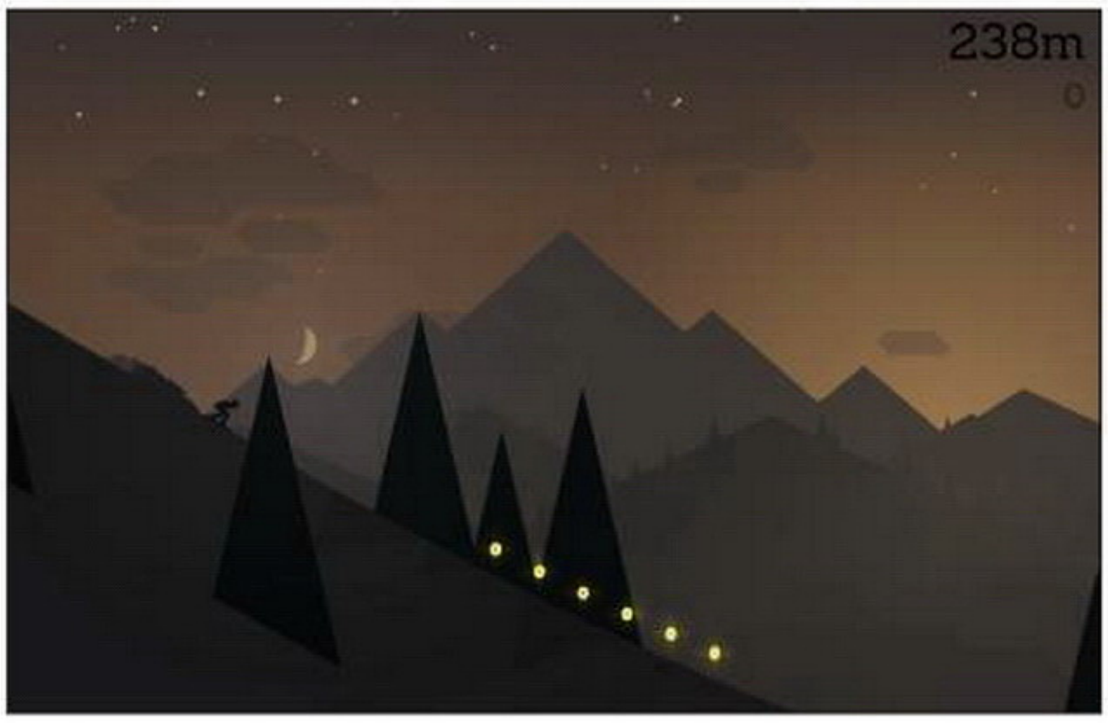
Подготовил Дмитрий Ежов

ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

ALTO'S ADVENTURE

Платформа: *iOS* ■ ***Цена:*** *119 руб.* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■





Симулятор сноубординга в приятной северонародной эстетике. Юноша Альто скользит по белоснежному склону, настигая сбежавших от него лам; на дистанции ему мешают преграды вроде камней и костров (их нужно перепрыгивать тапом); набирать же скорость помогают трюки (основные из них — классические бэкфлипы и скольжение по флажной ленте со сбиванием, собственно, цветных флажков). Последнее особенно важно в свете того, что периодически за героем пускаются в погоню старейшины — сердитые люди с хлыстом, от которых не так просто удрать. Приходится активно прыгать по снегу и крутиться в воздухе.

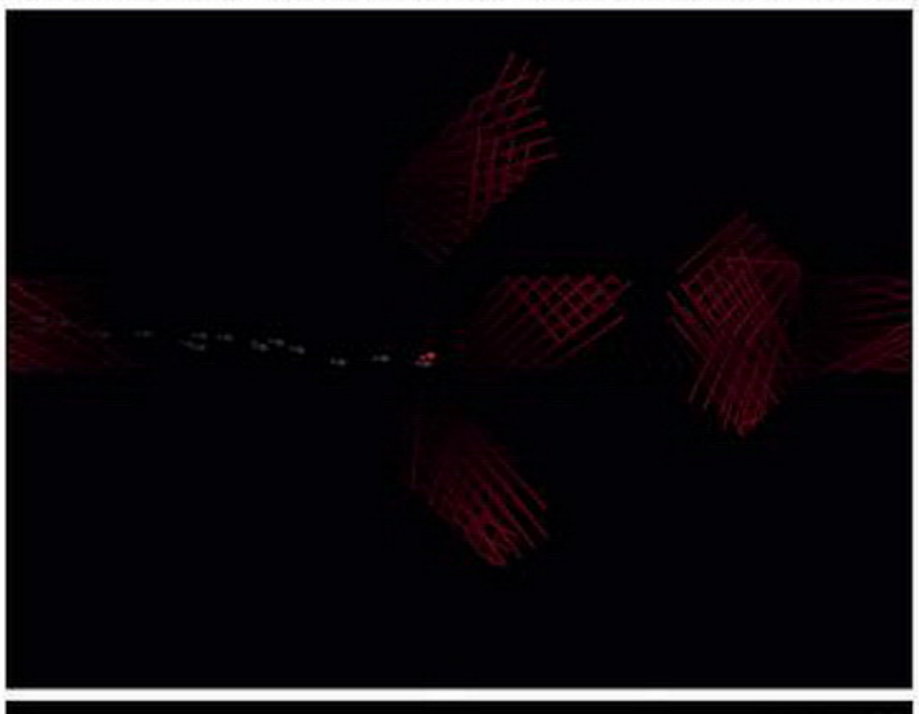
Все вышеописанное сочетается здесь с типовым набором правил любого раннера: игра разбита на короткие уровни-чеклисты, каждый из которых содержит в себе три задания — от «поймайте столько-то лам» и «проедьте столько-то метров» до «подберите такой-то предмет». При этом никто не запрещается кататься в свое удовольствие, сосредоточившись на личных рекордах, — все квесты довольно простые и, скорее всего, сами собой выполнятся по ходу приключения.

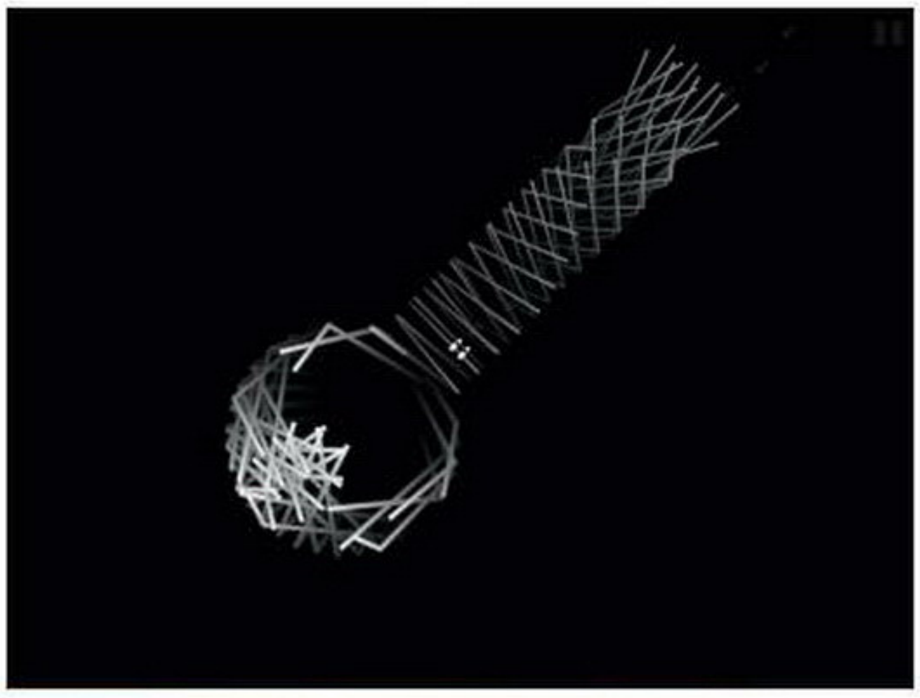
Alto's Adventure дарит важное ощущение, порядком позабытое с момента игры в **Tiny Wings**, — когда примитивная механика в сочетании с безмятежными пейзажами уровней спустя минуту уносит вас в глубокий гипнотический транс. Не надо даже заботиться о гладком прохождении — выверенные до миллисекунды прыжки совершаешь на чистом автомате, без всякого напряжения. Вместе с этим любая неудача в игре оборачивается чуть ли не личной трагедией — ритм ломается, магия моментально исчезает, — скорее смотрим результат и нажимаем «Начать заново».

Цикл этот, в общем-то, легко может затянуться на долгие недели и намного мощнее, чем классический **Canabalt**, — будьте осторожны.

DARK ECHO

■ ***Платформа:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *119 руб.* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■





Хоррор-головоломка про эхолокацию. Безымянный герой вынужден прокладывать себе маршрут до выхода в непроглядной тьме, ориентируясь по звуковым волнам, точнее говоря, их визуально представленному отражению от элементов обстановки. Издали хлопок (громкость можно регулировать продолжительностью тапа по экрану) — и на темном фоне на несколько секунд проявится часть ближайшего коридора или комнаты. Как только вы усвоили правила (дело пары минут), включается игра на выживание: на локациях объявляется пульсирующее красное зло, которое обычно либо тихо вас где-нибудь поджидает (нужно аккуратно обходить субстанцию), либо несется за вами по пятам, заставляя лихорадочно врезаться в стены и буквально на ощупь продираться к выходу. Постепенно нюансов в садистском предприятии становится только больше. Чтобы не спугнуть особенно хищных монстров, нам советуют красться в полной тишине — то есть еще и в кромешной тьме. Затем у вас появляется шанс утонуть, зайдя не на тот участок уровня. Потом еще в какой-то момент начинают тисками смыкаться стены. И так далее.

В плане, что называется, атмосферы **Dark Echo** ощутимо напоминает игры дилогии **The Room** и в то же время разительно от них отличается. The Room была триллером, где традиционная форма головоломки про секрет шкатулки сочеталась с каким-то потусторонним, вызывающим подсознательный страх настроением. Здесь наоборот: с виду — набор абстрактных фигур, но зло в игре вполне конкретное, а исходящая от него опасность буквально кожей ощущается все 80 уровней.

По-настоящему сложных интересных пазлов здесь не особенно много (даже к середине прохождения встречаются откровенно детские испытания), а механика спустя несколько десятков комнат начинает слегка утомлять. Но удовольствие все это портит не сильно — хоррор из Dark Echo все-таки убедительный.

AG DRIVE

Платформа: *iOS* **Цена:** *219 руб.* **Рейтинг:**

Симулятор гоночных состязаний в двадцать третьем столетии. Формальная часть, скажем сразу, по мнению авторов, поменяется слабо: среди режимов обязательные «обойди всех соперников» и «преодолей трассу на время»; гонщики зарабатывают бешеные деньги и тратят их на новые спорткары; на связь с героем регулярно выходят всякие невыразительные люди, чтобы механически его проинструктировать и пожелать успеха. С самими гонками все куда любопытнее. Во-первых, потому, что автомобили давно перемещаются на антигравитационной основе, не касаясь трассы, и легко развивают скорость в несколько тысяч километров в час (плюс выглядят как миниатюрные истребители). Во-вторых, происходит все уже не на земле — пугающих размеров змееподобные треки из стекла и металла элегантно застыли в воздухе, над таким же серо-металлическим мегаполисом. Визуально **AG Drive**, конечно, пленяет с первых кадров.

Механика классическая — достаточно вспомнить футуристические гонки **Flashout** для мобильных платформ. Две виртуальные кнопки, маневры посредством гироскопа; поначалу смириться с непривычной физической моделью трудно, но вскоре все остальные эмоции перекрывает адреналин — от зигзагов в потоке машин захватывает дух, малейшая ошибка сопровождается бранью, а каждая активация турборежима заставляет нервно вскакивать с дивана.

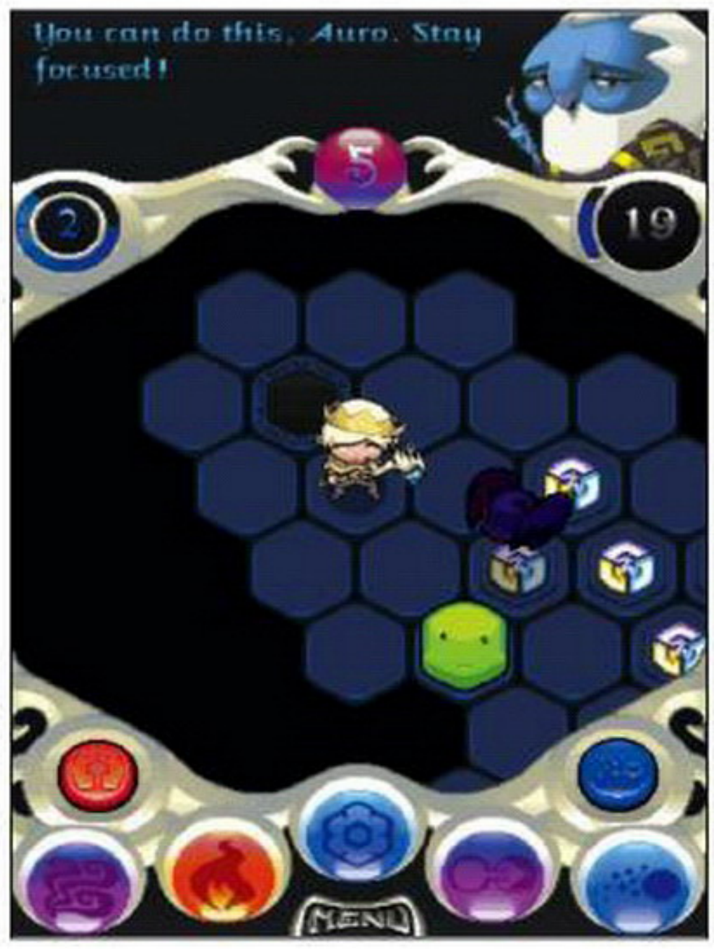
Ощутимо портит ситуацию отсутствие сетевой игры. Гонки на трех видах транспорта и в нескольких стандартных вариациях довольно быстро приедаются, что делать дальше — непонятно. Впрочем, в бета-версии сетевой режим был (тогда игра еще, к слову, задумывалась как условно-бесплатный проект) и, возможно, со временем появится в финальной итерации. Значок на карте с многозначительной подписью «Coming soon», во всяком случае, всегда связан с надеждами такого толка.

AURO: A MONSTER-BUMPING ADVENTURE

Платформа: *iOS, Android* **Цена:** *169 руб.* **Рейтинг:**

Пошаговый фэнтези-экшен, напоминающий шахматы на гексагональном поле. Протагонист должен добраться до выхода с уровня, попутно уничтожив представителей местного паноптикума — от трикстера и лысых неприятных громил до крыс-альбиносов и разумных розовых слизняков с копьями. При этом площадки каждый раз генерируются заново, враги ощутимо различаются набором умений и выступают против вас в самых остроумных комбинациях, в вашем распоряжении есть несколько видов магии, да и вообще — три десятка обучающих этапов предваряют основную часть игры не просто так (хотя проходить их никто не заставляет).

Важная тонкость: теоретически здесь можно никого не убивать, главное на каждом отрезке — дойти до портала, не до конца растратив жизни. Но такой подход гораздо скучнее и сложнее, чем попытаться дать жесткий отпор неприятелям, — основная часть механики заключена в нервных пошаговых боях с использованием различных заклинаний. Чаще всего врагов предстоит сбрасывать в воду (и совершать все маневры с учетом того, что им, в силу численности, утопить вас гораздо проще), однако еще их здесь можно, например, поджигать, менять на гексах местами и временно замораживать. Словом, без хитрости никуда, но включать агрессию тоже важно.



Чтобы более-менее освоиться в неприветливом мире — понять, как избегать чужих ударов, строить ловушки, вынуждать врагов устранять друг друга, — необходимо несколько часов практики, зато потом **Auro** расцветает в глубокое и увлекательное тактическое представление. Увлекательнее и сложнее, чем рогалик-головоломка **Hoplite**, почти ее логическое продолжение. Яркий пример того, как при минимуме контента можно добиться огромной реиграбельности.

Онлайн

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин

ИНТЕРЕСНОСТИ

GDC 2015: КОНСОЛЬНЫЕ MMO

На консолях игрок может приносить в два раза больше прибыли, чем на PC

Онлайновые игры всегда занимали важное место на конференции GDC, но в этом году важность этой темы еще больше возросла. Внимательные читатели наверняка уже догадались, что связано это с большими изменениями в мире MMO — они более не являются прерогативой PC. Всем было интересно узнать, как консоли нового поколения справляются с освоением мира онлайновых игр. Успех Destiny, конечно, показателен, но хотелось бы услышать мнение рядовых разработчиков, посмотреть на точные цифры.

Так уж получилось, что на GDC 2015 главными экспертами по данному вопросу оказались русские и белорусские разработчики, студии **Wargaming** и **Gaijin Entertainment**. Компанию им составила **Sony**. Забавный момент — похоже, что от Sony планировалось выступление одной команды, но прямо перед GDC онлайновое подразделение **Sony Online Entertainment** было продано, так что их представители выступали уже от имени **Daybreak Game Company**.

Все участники бодро заявили, что дела на консолях идут отлично: среднестатистический консольный игрок тратит гораздо больше денег, чем их бедные коллеги с PC. Для **DC Universe**, например, разница достигает двукратной величины. Представитель Wargaming, Ти Джей Вагнер, также отметил, что на Xbox игроки не желают гриндить и охотно тратят деньги на ускорение прокачки. Глава Gaijin Entertainment Антон Юдинцов рассказал, что доходы от консольной версии **War Thunder** достигли 18% — почти пятая часть, и это при сравнительно небольшом количестве игроков!

Так что же? PC опять умер? Консоли захватят онлайновый рынок и PC-игрокам придется писать себе игры самостоятельно? Увы. При всей любви журналистов раздувать панику по каждому пустяку, на этот раз устроить сенсацию не получится. И речь даже не о том, что PC-игроков слишком много, чтобы от них отказываться. Просто сам факт того, что консольные игроки лучше PC-игроков, также ставится под сомнение. Например, все участники дискуссии обошли вниманием тот факт, что на хорошие показатели может влиять отсутствие конкуренции: MMO на консолях очень и очень мало, что позволяет ранним пташкам жить в довольно тепличных условиях. Однако долго это не продлится. Представитель американского филиала Sony Сара Томсон отметила, что в ближайшие 3-5 лет онлайновые игры захватят значительную часть консольного рынка.

Также в дискуссии упомянули интересный факт: хорошие результаты консольные игроки показывают не постоянно, а лишь с конца зимы до конца лета — когда количество релизов обычных игр падает. В «горячие» месяцы их активность может снижаться аж в два раза. С каждым годом график выхода новых игр на PS4 и Xbox One становится все более плотным, так что интересно будет узнать, что скажут разработчики о консольном рынке MMO пару лет спустя…

GDC 2015 установила очередной рекорд, собрав 26 тысяч посетителей. Без обмена опытом в наше время нельзя, и приятно, что отечественные студии теперь не только слушают, но и выступают в качестве экспертов.

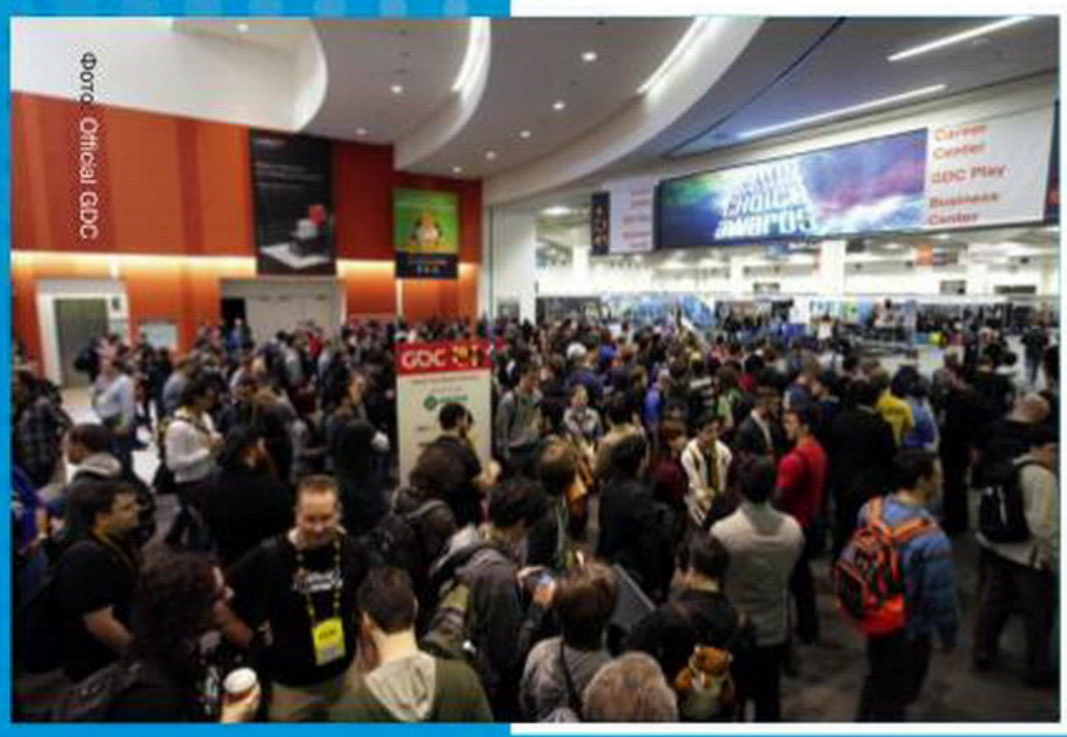


Фото: Official GDC

РАННИЙ ДОСТУП

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ...

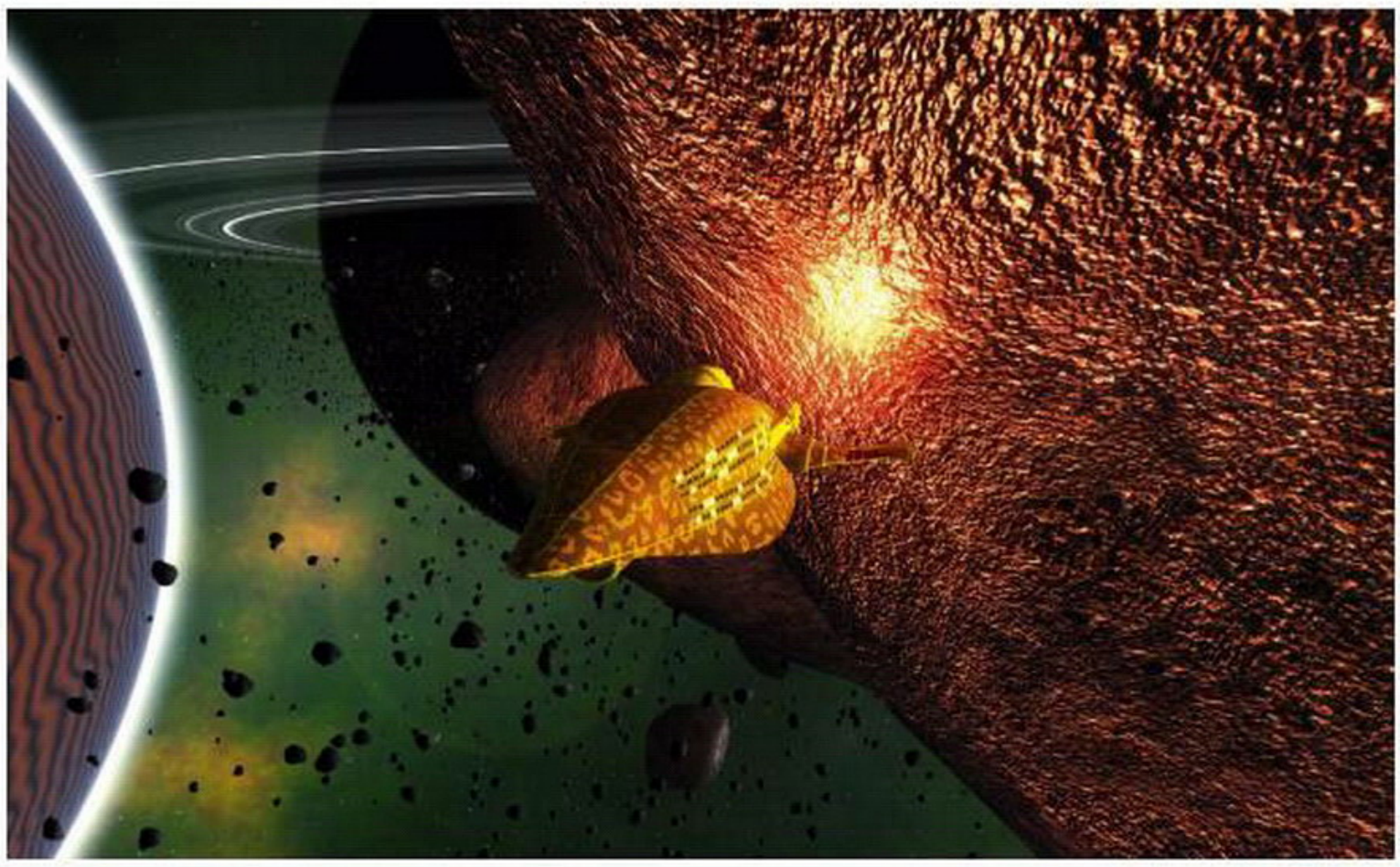
Страшнее?

Многие игроки считают журналистов пижонами. Также как кинокритики награждают призами самые зануднейшие фильмы, так и игрожуры находят где-то на задворках индустрии игру с самой кошмарной графикой, заморочным геймплеем и начинают ее нахваливать. С подтекстом «мы тонкие ценители прекрасного, а вы все скучные любители попсового ширпотреба». И какова мораль этой истории? Мораль в том, что все это, увы, правда. И раз уж все узнали о нашей темной стороне, позвольте представить вам **Ascent**, новую космическую ММО с самой ужасной графикой на свете. Нет, серьезно. Мы видели много некрасивых игр. И те, что делались одним человеком. И те, что выходили на мобильниках. Но Ascent пока держит почетное первое место.

К сожалению, у графики есть забавная черта: она требует времени. Или денег. Ни того, ни другого у студии Fluffy Kitten нет. Хотя формально в штате числятся три сотрудника (два IT-менеджера, уставшие от офисной работы и решившие делать игры, и пушистый кот по имени Луи), однако непосредственно разработкой занимается всего один. Он-то и решил, что графика — дело наживное, и сосредоточился на добавлении в игру как можно большего количества возможностей.

И так уж получилось, что по части этих самых возможностей Ascent обогнала практически все имеющиеся игры в жанре космосимов. Проект очень походит на **Elite: Dangerous**, имеет столь же бесконечную вселенную (270 миллиардов звезд), но если Elite хвалят за графику и PvP, то здесь все ровным счетом наоборот. Нет ни графики, ни PvP, зато есть огромный простор для развития. Построить самый мощный корабль, собрать флот из NPC, основать колонию, установить там свои законы, создать преступное сообщество, которое будет плевать на эти законы, а затем создать суды и полицию, стать детективом, накрыть весь этот рассадник криминала и посадить негодяев в тюрьму. Тюрьму, к слову, сначала надо будет построить. Революционный искусственный интеллект позволяет оживить игровой мир, наделяя ботов собственными желаниями и достаточной сообразительностью, чтобы их осуществить. Игрок может приземляться на планеты, строить, исследовать, торговать, добывать ресурсы (местной системе бурения астероидов обзавидовались и **EVE Online**, и даже новая Elite!) — казалось бы, все это есть и в других играх, но в Ascent эти занятия сделаны куда глубже и интереснее. Стоят ли все эти возможности принесения в жертву привычных современным игрокам красот? Учитывая постоянно растущее сообщество игры и 90% положительных отзывов, многие отвечают на этот вопрос «да». Несмотря на платность игры и даже наличие небольшой подписки (три бакса в месяц за доступ к строительству колоний).

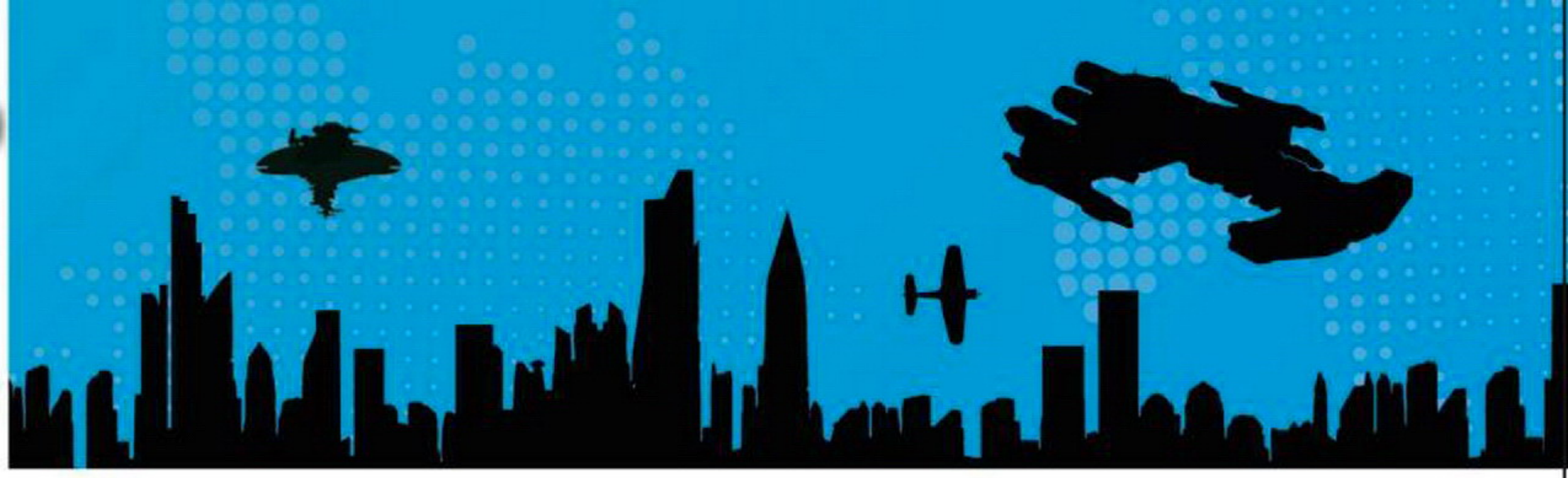
Однако разработчики отвечают «нет». Они считают, что графика — это тоже важно, просто сейчас им нужно сделать игру. А уж ближе к релизу займутся графикой и интерфейсом, благо успешная кампания на Kickstarter позволит им нанять профессионального художника. Сейчас Ascent находится в раннем доступе Steam, и хотя она точно не станет многомиллионным хитом, мы надеемся, ее идеи повлияют на жанр: EVE Online, **Star Citizen**, Elite: Dangerous и многим другим есть что у нее позаимствовать.



Один из скриншотов внезапно оказался очень удачным. На деле игра выглядит куда кошмарнее, а текстуры так и вовсе оставляют ощущение, что их рисовали в Paint.

Про сетевой экшен **Deep Down** так давно ничего не было слышно, что пошли слухи, будто проект отменили. Продюсер издательства **Capcom** Ёсинори Оно подтвердил, что у проекта действительно имеются проблемы — первый вариант оказался никуда не годным, так что концепцию проекта полностью изменили и отправили на доработку. Когда и в каком виде можно будет его ждать, пока не известно. Оно и к лучшему. Честно говоря, идея про людей будущего, совершающих ментальные путешествия в прошлое через «воспоминания вещей», действительно была очень странная. Будто кто-то неудачно переврал сюжет Assassin's Creed!

Warner Bros. закрыла Kickstarter-кампанию ММО **The Wizarding World Online**, основанной на вселенной Гарри Поттера. Разработчики так откровенно нарывались на неприятности, что мы уже хотели показать свои аналитические способности, предсказав, что все это не более чем черный пиар и что проект вскоре продолжит жизнь, убрав все ссылки на Гарри Поттера. Увы, не успели, потому что разработчики именно так и поступили. Даже не возмутившись для приличия, они спокойно провозгласили новый курс, как будто смена вселенной и названия для них дело обыденное и они занимаются этим каждый вторник.



СКАНДАЛ

КАК УКРАСТЬ МИЛЛИОН

Корейцы разворовали бюджет перспективного блокбастера

Если вы думаете, что над каждой игрой работает одна студия, то вы ошибаетесь. Над крупными проектами работают сотни людей из разных стран, из десятков разных компаний, называемых «аутсорсерами». Одним поручают делать модели, другим тестирование, третьи работают над артом… Так проще и дешевле. В результате связи между людьми становятся столь сложными, что уследить за всеми очень непросто. Чем сложнее система, тем больше в ней возможностей для злоупотреблений. И вот в Южной Корее случился скандал: **NCsoft** уволила троих разработчиков меха-шутера **Project HON**, которые так активно разворовывали бюджет, что чуть не довели игру до банкротства.

О Project HON известно немного, и похоже, что это весьма крупный туз в рукаве NCsoft: бесплатный экшен с крутой графикой, дизайн роботов в духе **Armored Core 5**, динамика **Hawken**, геймплей как у современных шутеров типа **Titanfall**. Деньги в проект явно вкладываются немалые, и особо умные сотрудники решили, что, если они возьмут немного себе, никто не заметит. Деньги воровали по самой обычной схеме. Преступники добивались, чтобы заказ на работу над графикой передали студии-аутсорсеру, в которой у них были «свои люди». А затем по-тихому разбазаривали деньги издателя, кладя в карман десятки и десятки миллионов вон (10 млн вон — это чуть больше полумиллиона рублей).

Как всегда, мошенников сгубила жадность. Утечку финансов заметили, и началось расследование. Когда все вскрылось, в южнокорейской прессе был такой скандал, что пошли слухи, будто

Project HON — темная лошадка от NCsoft. Похоже, корейцы решили всерьез заняться рынком сетевых шутеров, который сейчас полностью забит западными компаниями.

Project HON закроют вообще. К счастью, обошлось. NCsoft выступила с опровержением, заявив, что инцидент на разработку игры никак не повлиял. И то правда, сумма не такая большая, а если закрывать проекты после первого распила бюджета, в некоторых странах вообще все производство остановится…

РАННИЙ ДОСТУП

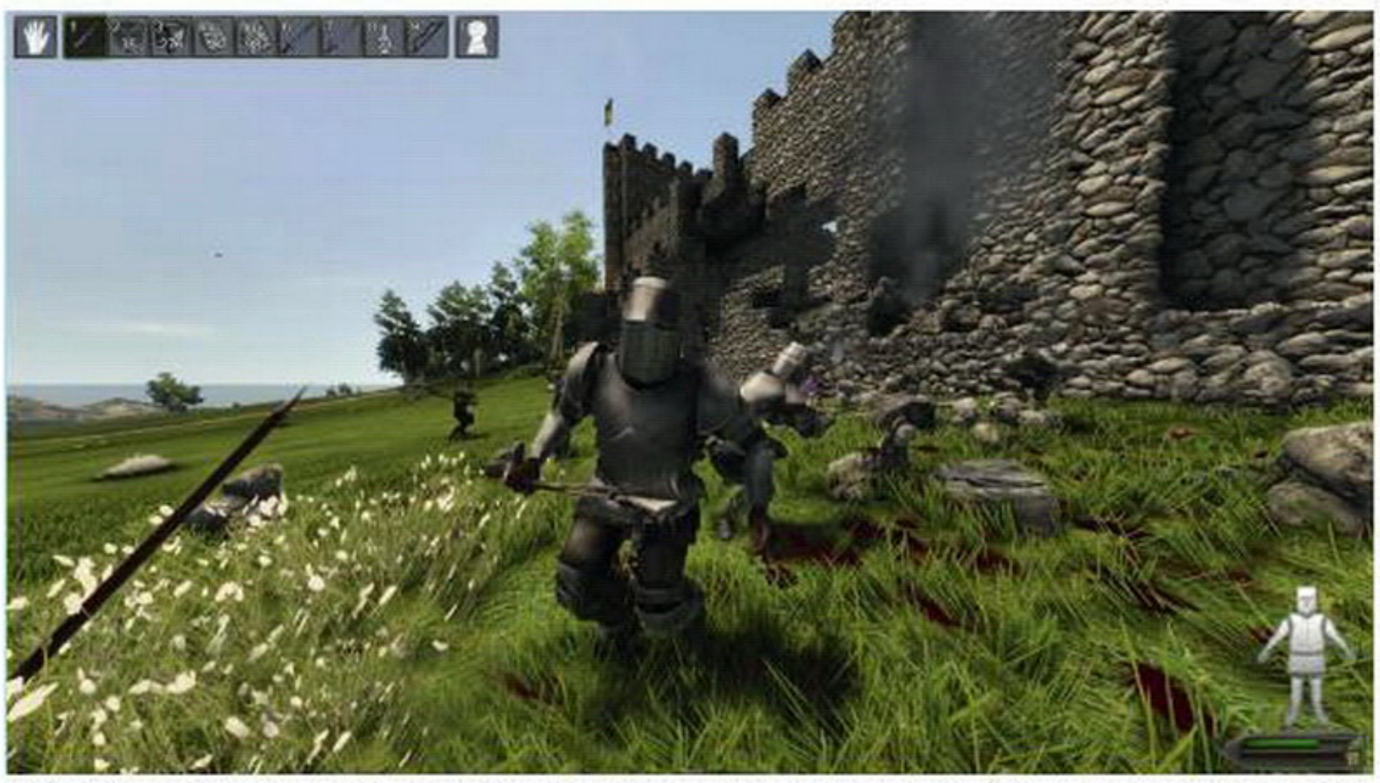
ОТ БОМЖА ДО ГОСУДАРЯ

Reign of Kings — средневековый Rust с членовредительством

Если объединить **Minecraft**, **Rust** и **Chivalry: Medieval Warfare**, то получится новая песочная MMO **Reign of Kings** от студии **CodeHatch**. Основа геймплея взята из игр на выживание типа Rust, а средневековый сеттинг и система сражений холодным оружием живо напоминают Chivalry: Medieval Warfare. Удачным ударом можно отрубить противнику руку, ногу и даже голову! Ну а Minecraft подарил идею строительства — из «кубиков» самых разных ресурсов здесь можно собрать любое жилище, от хижины до целой крепости для защиты от врагов.

Открытый мир живет активной социальной жизнью. Группы игроков зачищают окрестности и строят замок, дающий право облагать всех, кто фармит в его предместьях, налогом в 20%. Все враги своевременно отлавливаются, подвергаются пыткам, а затем казнятся. Периодически обиженные конкуренты подвозят в замку катапульты и начинают его осаждать с целью экспроприации и последующей эксплуатации в собственных интересах. При неудаче отступают, а в случае успеха победители становятся новыми хозяевами, и вся эта катавасия начинается сначала.

Сейчас Reign of Kings находится в раннем доступе и благодаря баннеру на главной странице Steam пользуется большим успехом: онлайн в 1-2 тысячи человек для инди-игры на старте — это солидный показатель. И все было бы хорошо, если только в эту бочку меда не попала ложечка дегтя. Студия CodeHatch уже затевала похожий проект под названием **StarForge**. Когда стало ясно, что он не взлетит, студия просто выкинула сырую альфа-версию в релиз и забыла об игре навсегда. В Reign of Kings микс популярных идей, похоже, понравился игрокам куда больше. Но доведет ли студия дело до конца?



Кажется, что реалистичная графика не слишком сочетается с идеей блочного строительства. Но это лишь до первой осады. Тотальная разрушаемость построек привносит в игру особенный азарт.

АНОНС

КОРАБЛЬ — ВСЁ

Денди уходит просто с ТП, забирают Лоста, забирают Фобоса, забирают Гоблака, можно ливать!

Если вы не поняли заголовок новости, значит вы не фанат жанра MOBA. Его первый представитель, **Dota**, породила даже и не жанр, а целую субкультуру, малопонятную обычным игрокам, и богатый рынок, живущий вне законов прочей игровой индустрии. Мы много подшучиваем над попытками разработчиков отхватить хоть самый малый кусочек этого пирога. Таковых, поверьте, не просто много, а очень много. Когда в мире онлайновых игр не хватает новостей, начинают писать про проекты с Kickstarter. Когда и они кончаются, начинают писать про дополнения. А когда новости заканчиваются совсем, приходится начинать писать про анонсы Dota-клонов.

Шутки шутками, но на этот раз мы пропустили минимум два явно проходных проекта, зато третий претендент зацепил наше внимание. В игру включился еще один тяжеловес, японское издательство **Namco Bandai**, анонсировавшее MOBA **Supernova**. Японцы не боятся показаться банальными, любят штампы, а потому в игре будут человекоподобные роботы, сражающиеся с нашествием пришельцев. А также танки, киборги, дроны и еще куча всякой всячины.

Студия **Primal Game** явно черпала вдохновение в **StarCraft**, как в дизайне, так и в геймплее. MOBA изначально была смесью экшена и стратегии, однако в Supernova стратегический элемент выходит на первый план. Герои здесь довольно традиционные, зато строящиеся на базах армии выполняют куда большую роль, чем привычные всем миньоны. Их развитие требует принятия стратегических решений, а для качественного управления необходим микроконтроль на уровне RTS. И хотя идея также не нова, анонс Supernova оставил очень хорошее впечатление. Интересный и гармоничный проект, который может найти свою нишу.

Игра находится в разработке уже три года, и по уровню проработки видно, что это не очередная попытка инди-студии взять игрока напором и энтузиазмом, а серьезно подготовленный вызов соперникам от крупного издателя. Ну что же… Учитывая, что **Dota 2** недавно отметилась рекордом на Steam (более миллиона одновременно играющих пользователей), рынок вполне готов к битве титанов. Первый из них, **Dawngate** от **EA**, уже повержен. Второй бой не за горами — на официальном сайте Supernova уже идет запись на альфа-тест.

У каждой страны есть свой символ. В России — медведи, во Франции — Эйфелева башня, а в Японии — гигантские человекоподобные роботы, сражающиеся против пришельцев.

Atari анонсировала весьма интересную ММО-песочницу **Asteroids: Outpost**. Информации выдали буквально крохи, но и они интригуют. Это будет игра на выживание в духе **DayZ**, только в космическом сеттинге. По сюжету, после того как ресурсы Земли были исчерпаны, человечество начало осваивать пояс астероидов. Там много руды, вот только нет ни законов, ни полиции. Жизнь шахтера-одиночки коротка. Борьба за ресурсы идет нешуточная, поэтому игрокам придется объединяться в кланы, корпорации и альянсы, чтобы давать отпор врагам.

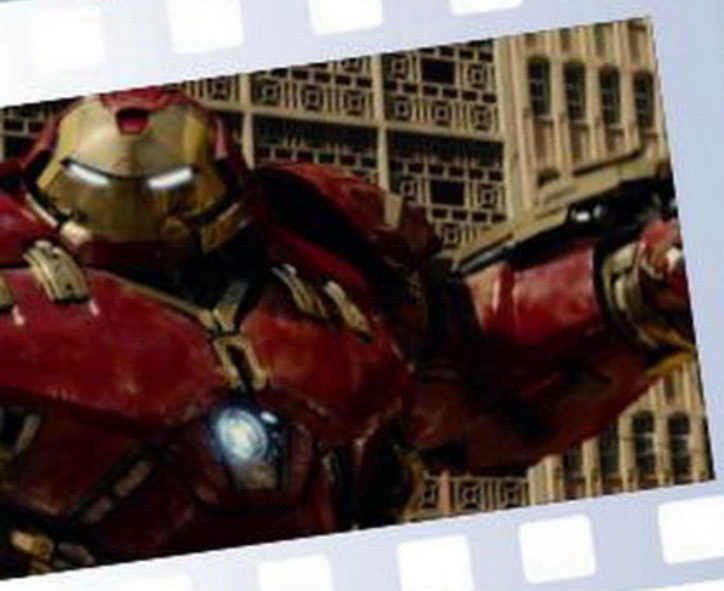
Microsoft наконец-то определилась с релизом Fable Legends: игра будет бесплатной как на Xbox One, так и на PC. Что логично, потому что компании нужно продемонстрировать работу кросс-платформенного режима и кучи игровых фишек для Windows 10, которые без этой игры станут просто ненужными. Владельцам PC также не нужно будет платить подписку за Xbox Live, чтобы поиграть с консольщиками.

В прошлом году на выставке E3 анонс **Rainbow Six: Siege** стал гвоздем презентации **Ubisoft**. И вот хорошая новость для тех, кому не терпится опробовать игру в деле: на официальном сайте проекта началась запись на закрытый альфа-тест. Если у вас есть соответствующий требованиям компьютер и учетная запись Uplay, можете подать заявку и ждать письма от разработчиков.

Текст: Алексей Ионов

МСТИТЕЛИ: ЭРА АЛЬТРОНА
AVENGERS: AGE OF ULTRON

Жанр: супергеройский фильм
Режиссер: Джосс Уидон
Сценарист: Джосс Уидон
В ролях: Роберт Дауни-младший, Крис Эванс, Крис Хемсворт, Скарлетт Йоханссон, Марк Руффало, Сэмюэл Л. Джексон
Премьера в России: 23 апреля 2015 года
Возрастной рейтинг: 12+



После триумфального проката фильма «Мстители» в 2012 году Джосс Уидон и киностудия Marvel загнали себя в ловушку. Фильм заработал больше полутора миллиардов и понравился всем — и давним поклонникам Marvel, и простым зрителям. Конечно, это задрало планку ожиданий от второй части на недостижимую высоту. Съемочной группе «Эры Альтрона» надо было серьезно постараться, чтобы не ударить в грязь лицом.

Часто сиквелы делаются по принципу — берем слагаемые успеха первой части и снимаем то же самое, увеличив масштаб. Отчасти этот принцип верен и для «Эры Альтрона». Джосс Уидон признал, что фильм по размаху значительно превосходит первых «Мстителей». Но в данном случае это жесткая необходимость, а не прихоть. После всего, через что прошли герои, испытанием для них могла стать лишь воистину глобальная угроза.

Уидон начал работать над сюжетом продолжения еще до того, как закончил съемки первой части. Уже тогда он знал, что хочет показать на экране Алую Ведьму, Ртуть и Вижена, а вот Альтрон появился в сюжете несколько позже. В роли главного злодея мог выступить Танос, но его решили приберечь для третьей части — «Мстители: Война бесконечности».

В оригинальных комиксах Альтрона создал Хэнк Пим, первый Человек-муравей. Поскольку в киновселенной Marvel он появится уже после премьеры вторых «Мстителей», создавать андроида доверили Старку. В принципе, это логичное завершение его экспериментов: Тони создал Джарвиса и научился дистанционно управлять своей броней. И хотя в финале третьего «Железного человека» Старк уничтожил свои костюмы, крах Щ.И.Т.а, показанный в «Другой войне», мог заставить его пересмотреть свои планы.

«Эра Альтрона» — логическое завершение сюжетных линий третьего «Железного человека», «Темного мира» и «Другой войны». И в то же время зачин для следующей фазы киновселенной. Именно здесь должны произойти события, которые приведут к ссоре между Капитаном Америкой и Железным человеком, Гражданской войне, Рагнареку и Войне бесконечности. Вместе с тем Уидон старался не слишком привязывать сюжет вторых «Мстителей» к предыдущим фильмам, чтобы картина была понятна даже случайным зрителям. Поэтому он не стал тратить время на знакомство с героями. Действие начнется с самостоятельной и логически завершенной по смыслу сцены со штурмом базы «Гидры» в горах Восточной Европы.

Центральные роли будут отданы тем героям, у кого нет собственной серии фильмов, — Черной Вдове, Соколиному Глазу и Халку. Уидон также обещает сюрпризы даже для давних фанатов комиксов. Если верить трейлерам, речь в первую очередь о романе между Наташей Романовой и Брюсом Баннером. Уидон обещает, что, несмотря на размах и количество героев, «Эра Альтрона» будет куда более личным фильмом, чем первая часть.

Поскольку Альтрон создан Тони Старком, он знает уязвимые точки всех членов команды и будет бить именно туда, сталкивая каждого героя с его личными страхами. Особенно достанется Халку, чей внутренний конфликт поставит под угрозу окружающих.

Для Уидона «Мстители: Эра Альтрона» станет последним фильмом вселенной Marvel, который он снимает сам. Режиссер отдал Marvel пять лет жизни: помимо «Мстителей», он помогал снимать третьего «Железного человека» и второго «Тора». Теперь он хочет передохнуть и заняться собственными проектами. Но уйдет он, судя по всему, громко хлопнув дверью. ■

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Я не хотел еще раз снять «Мстителей», я это уже делал. В сюжете должен чувствоваться прогресс, нужно, чтобы у нас была по-настоящему сильная концовка. Финалы в стиле «все чисто, проблема решена» хороши для телевидения, на большом же экране мы хотим показать, что ставки были гораздо выше».

Джосс Уидон

МАКСИМ ЧУМИН

МСТИТЕЛИ: ЭРА ТРИУМФА

КАК ИЗДАТЕЛЬСТВО MARVEL ПРИДУМАЛО ГЛАВНУЮ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКУЮ ВСЕЛЕННУЮ НАШИХ ДНЕЙ

В конце апреля 2015 года выходит фильм «Мстители: Эра Альтрона», продолжение истории о самой знаменитой команде супергероев. Уже не первый год миллионы гиков считают дни в ожидании картины, тогда как остальные крутят пальцами у висков при виде таких фанатиков, — равнодушных к очередным приключениям Железного человека и Капитана Америки уж точно нет. Мы решили, что ждать «Мстителей» определенно надо, и поэтому рассказываем, как получилось, что кинокомиксы дошли до такой популярности.

Заниматься комиксами — дело не для слабаков

В середине двадцатого века выполненные под копирку комиксы заполняли все журнальные полки США. Едва зародившаяся индустрия пребывала в кризисе, а компания Marvel Comics оказалась на грани закрытия (и называлась она по-другому — Timely Comics). Спустя пару трудных лет, налюбовавшись на успех конкурентов, издательство стало выдумывать одного героя за другим: Железный человек, Халк и Тор с Фантастической четверкой появились именно в это время.

В сентябре 1963 года Стен Ли и Джек Кирби выпустили первый номер «Мстителей». В нем величайшие герои Земли объединяются против угрозы, с которой не справиться в одиночку: мир по очереди хотят уничтожить скандинавский полубог, человек-амфибия и армия рехнувшихся нацистов.

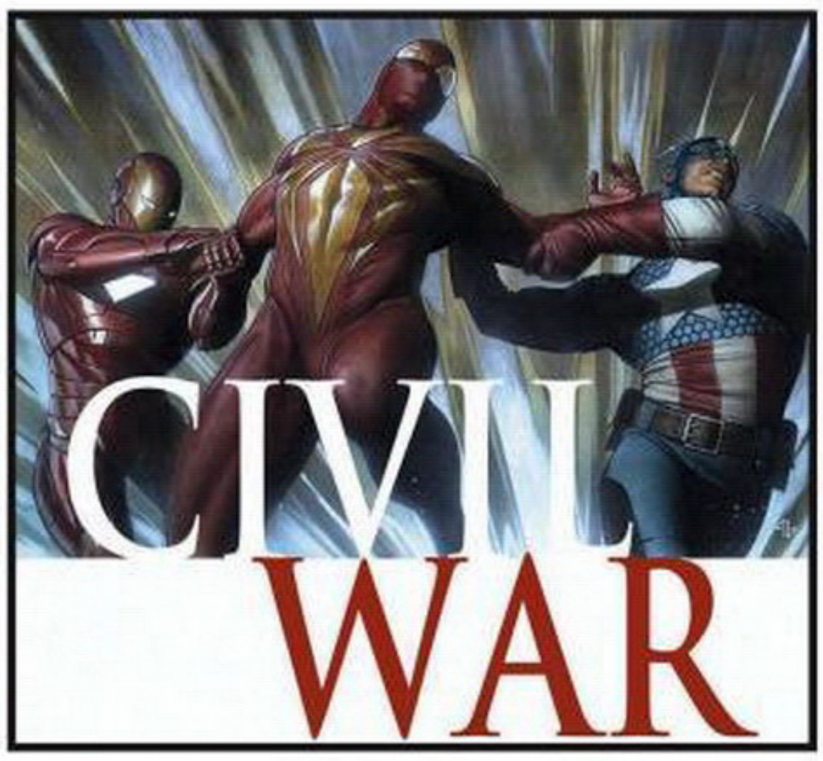
С того момента прошло пятьдесят лет, суммарно вышло больше шестисот номеров той самой серии, а ее экранизация 2011 года собрала рекордную кассу. «Мстители» Стэна Ли ознаменовали «серебряный век» бумажных комиксов, а их экранизация подвела кинокомиксы к такой же великой эпохе.

История кинокомиксов полна неудач и несбывшихся надежд. До начала нулевых практически все попытки перенести супергероев на большой экран оборачивались провалом. Тогда как у DC вышло несколько успешных фильмов про Супермена с Бэтменом, «Марвел» терпела крах за крахом. Кроме провального кино, в девяностые у компании был и так вагон бед — она была банкротом. Для того чтобы спасти положение, издательство распродавало лицензии на фильмы о своих супергероях крупным студиям, но само не играло основной роли в съемках.

Третьи части «Людей Икс» и «Человека-паука» вышли провальными, и критики восприняли их скептически. Авторы намешали слишком много персонажей, но толком их не раскрыли —количество оказалось важнее качества.

В то же время «Железный человек» коптился в производст-

На самом деле с шестидесятых мало что поменялось.



Кроме того, в «Гражданской войне» у Человека-паука был роскошный железный костюм.

венном аду: в какой-то момент Тони Старком числился Том Круз, а в роли режиссера видели Квентина Тарантино. Когда права на экранизацию вернулись к Marvel, компания решилась на свою крупнейшую авантюру — снимать фильмы в одиночку, а у сторонних студий просить помощи только по распространению и маркетингу. Главой Marvel Studios назначили голливудского продюсера Кевина Файги, и, начиная с первого «Железного человека», он шаг за шагом выстраивал целую вселенную — события фильмов, как и комиксы 1960-х, начали влиять друг на друга.

Кинокомикс приняли на ура. Фильм построили на составляющих, которые прослеживаются во всех дальнейших проектах кинематографической вселенной «Марвел»: молодые амбициозные режиссеры, харизматичные актеры, реальный сеттинг и акцент на развитии персонажей. Кроме того, Джону Фавро, режиссеру картины, помогали знаменитые авторы комиксов — Марк Миллар и Брайан Майкл Бендис. Как показала первая попытка, такая схема действительно работает.

Как перенести магию комиксов на большой экран

«Кинематографическая вселенная Marvel» следует строгому плану и, согласно Файги, делится на три фазы. В первую входит дилогия «Железный человек», «Тор», «Невероятный Халк» и «Капитан Америка». За пять фильмов продюсер раскрыл и подвел своих персонажей к «Мстителям». Казалось бы, невозможный фильм Джосса Уидона стал кульминацией первой главы вселенной и главным доказательством того, что фильмы про супергероев находятся в своей лучшей форме.

Успех «Мстителей» заключается в том, что почти все персонажи ленты уже знакомы зрителям. Уидон не уделял время экспозиции и тем самым не усложнил фильм — кино стало идеальным переложением оригинала. Несколько известных зрителю супергероев собираются вместе и дают бой инопланетным захватчикам — вот так можно охарактеризовать «Мстителей». Конечно, в феноменальной популярности фильма сыграли свою роль и актеры: Локи Тома Хиддлстона стал кумиром миллионов девочек по всему миру, а все сцены с ним разошлись на бесконечное количество гифов в Tumblr — они так подходят этому формату, будто бы Джосс Уидон все знал заранее.

Вторая фаза оказалась гораздо интереснее и сложнее первой: теперь Файги представляет зрителям комикс-аутсайдеров. В 2014 году вышел первый такой фильм — «Стражи Галактики», до которого об этой команде супергероев никто толком не знал. Картину снял Джеймс Ганн — совершенно нетипичный режиссер, отметившийся мини-сериалом «Порно для всей семьи» и одним фильмом. Это абсолютно безумный человек, которого мало кто представлял у руля блокбастера. А получилось, что проект под его руководством собрал кассу во всем мире. Студия доказала, что даже кино о неизвестных героях может сорвать куш. Продолжит этот курс ближайшим летом многострадальный «Человек-муравей» — его делали добрых десять лет.

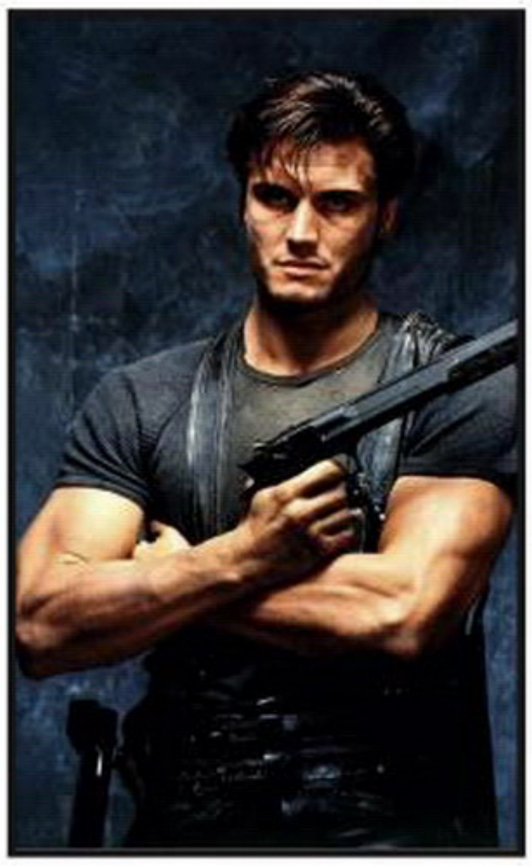
Во вторых «Мстителях» тоже появятся новые герои — Алая Ведьма и Ртуть. Только непонятно, как Джосс Уидон собрался за два с половиной часа дать зрителям понять в командном фильме, почему эти герои такие крутые. Ведь проблемой первых «Мстителей» было то, что нового члена команды, Соколиного Глаза, не раскрыли в принципе. Как в начале фильма, так и в конце он остается персонажем-функцией — влияет на сюжет картины, но никак не развивается. Чего уж говорить, если половину экранного времени он был фактически зомби и находился под полным контролем главного злодея.

В комиксах Алая Ведьма и Ртуть были детьми Магнето из «Людей Икс» и в то же время состояли в команде Мстителей. Тут заключается главный нюанс картины: Файги не может в своих фильмах упоминать о мутантах, так как права на них принадлежат «Фокс», но именно этих героев могут показать обе студии (Ртуть появился в прошлогодних «Днях минувшего будущего»). По слухам, в Marvel Studios исхитрятся и сделают из них нелюдей — это вымышленная раса суперлюдей, похожая на мутантов, их основное отличие, что они из космоса. Остается только гадать, как такое превращение удастся Уидону, хотя если даже «Стражи Галактики» выстрелили, то остается надеяться, что и в этом году студию не подведет чувство меры.

В прошлом ноябре Кевин Файги помпезно объявил третью фазу собственной киновселенной. На очереди фильмы о Черной Пантере, Капитане Марвеле и тех же самых нелюдях. Кроме того, будут продолжения «Тора», «Стражей» и «Капитана Америки». Интереснее всего выглядит последний фильм: режиссеры «Зимнего солдата», прошлогоднего фильма о Капитане Америке, решили экранизировать важнейший сюжет комиксов Marvel середины нулевых — «Гражданскую войну». Это история про конфликт идеологий Железного человека и Капитана Америки: первый выступает за то, чтобы герои раскрыли свои личности, а второй категорически против. В итоге это взаимное непонимание раскалывает лагерь суперлюдей на два фронта и между ними разгорается настоящая война. Так как Человек-паук играл в этом комиксе основную роль, фанатам окончательно снесло крышу от радости в конце февраля, когда Sony и Marvel поделили права на фильмы о Питере Паркере: новая версия знаменитого героя впервые появится именно в третьей части «Первого мстителя», а год спустя выйдет и «паучий сольник».

■ ■ ■

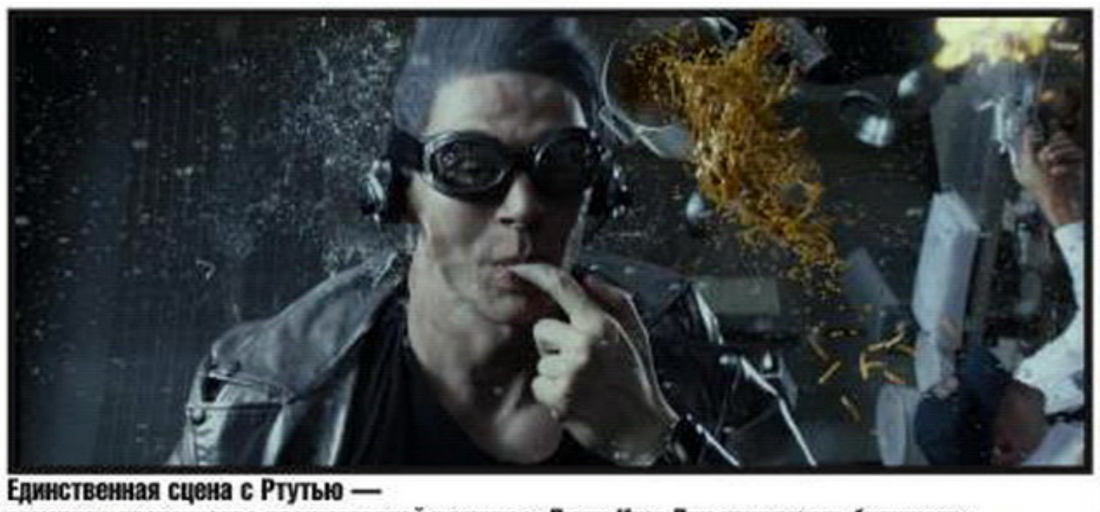
В 2020 году «Мстители» завершат третью главу киновселенной. В этот раз супергерои отправятся за пределы Земли и, может быть, даже встретят енота Ракету — главную звезду «Стражей Галактики». Ну а что будет после двадцатого года — знает только сам Кевин Файги. Трудно представить, что еще он может выкинуть, ведь актеры стареют и их контракты заканчиваются. Но главное, что благодаря стараниям студии кинокомиксы наконец-то нашли свой формат. Следить за бесконечными переплетениями киновселенной оказалось невероятно интересно. Узнать, что же случится со Мстителями дальше, — прекрасный повод прожить на этом свете еще добрую дюжину лет. ■



Карателя в девяностые играл сам Дольф Лундгрен — Иван Драго из «Рокки».

Главного злодея фильма, Альтрона, построил Железный человек как теоретическую замену любым супергероям, а в комиксах создателем разбушевавшегося робота был Человек-муравей.

Еще сиквел ждут за долгожданную битву Железного человека и Халка. У первого на этот счет имеется специальная броня.



Единственная сцена с Ртутью — основное достоинство прошлогодней картины «Люди Икс: Дни минувшего будущего».

КНИГИ • ФИЛЬМЫ • ИГРЫ • СЕРИАЛЫ • КОМИКСЫ • НАУКА • МУЗЫКА • МИФОЛОГИЯ

140 ТОМ 04 2015 АПРЕЛЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

16+

Твин Пикс:
хитрости Дэвида Линча

ЕСЛИ ЗАВТРА в полёт
Готовы ли мы к межзвёздному рейсу?

В ПРОДАЖЕ С 31 МАРТА

Документальная фантастика
ПРОГУЛКИ с драконами

Игра престолов:
кто погибнет в пятом сезоне?

ПАМЯТИ
ТЕРРИ ПРАТЧЕТТА

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ОБЛОЖКА: «Игра престолов» © 2015 Home Box Office, Inc. All rights reserved

Николай Жогов

МОБИЛЬНЫЕ РАДОСТИ

Обзор новинок с MWC 2015

В начале марта в Барселоне прошла главная мобильная выставка года — **Mobile World Congress** (MWC). По традиции техники на ней представили очень много. Всего журнала не хватит, чтобы описать все, даже если делать коротенькие заметки по каждому гаджету. Однако совсем уж интересного и необычного набралось не так много. Мы выбрали семь устройств, наделавших больше всего шуму, и сейчас вам о них расскажем.

SAMSUNG GALAXY S6

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.0
- **Дисплей:** 5,1 дюйма (1440x2560)
- **Процессор:** Samsung Exynos 7420 (2,1 ГГц)
- **Графика:** Mali-T760
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32/64/128 ГБ
- **Карты памяти:** нет
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 5 Мп (фронтальная), 16 Мп (основная, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1700/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1, NFC, ИК-передатчик
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 2550 мАч
- **Дополнительно:** пульсометр, сканер отпечатков, поддержка беспроводной зарядки
- **Размеры:** 7,1x14,3x0,7 см
- **Вес:** 138 г

Свершилось! Очередной флагман **Samsung** — **Galaxy S6** — получил неразборный корпус из металла и стекла. Выглядит аппарат превосходно, но есть у дизайна и минусы: защита от влаги исчезла, а **Gorilla Glass 4** на задней панели усердно собирает отпечатки пальцев.

Диагональ дисплея по сравнению с прошлым поколением не изменилась — 5,1 дюйма. А вот разрешение Super AMOLED-матрицы выросло. Теперь оно 1440x2560, что в пересчете на плотность составляет впечатляющие 577 ppi. Как и в случае с S5, кнопка «Home» оборудована дактилоскопическим датчиком, а основной фотомодуль, заметно выступающий над корпусом, остался при своих 16 Мп, но теперь оснащается оптической стабилизацией. В районе вспышки присутствует пульсометр — с его помощью можно как заботиться о здоровье, так и сбрасывать звонки.

С железом все интереснее. Samsung неожиданно отказалась от чипов Qualcomm и все Galaxy S6 оснащает собственным 64-битным **Exynos 7420**, состоящим из восьми разнородных ядер — четырех быстрых (2,1 ГГц) и четырех медленных (1,5 ГГц). Странно, но с переходом на новую разрядность до 4 ГБ оперативку производитель не расширил, оставшись на прошлогодних 3 ГБ. Правда, на этот раз речь идет уже о скоростной LPDDR4.

Загадочно инженеры поступили с постоянной памятью. Galaxy S6 лишили поддержки SD-карт и предлагать будут с фиксированными 32, 64 или 128 ГБ. Искупает столь странный поступок один факт: флэшки создаются по новой технологии UFS 2.0 и работают быстрее, что влияет на отзывчивость системы.

Прочие характеристики остались прежними. Встроенный аккумулятор на 2550 мАч поддерживает Qi-зарядки, а из необычных компонентов в телефоне присутствуют барометр и ИК-передатчик для управления бытовой техникой. Сколько будет стоить новинка в России официально — не говорят, но, судя по всему, ценник установится в районе 50 000 рублей.

Примерно столько же будет стоить и второй флагман Samsung — **Galaxy S6 Edge**. Существенное отличие от собрата у него одно — изогнутый по краям экран. Выглядит интересно, а вот будет ли полезна фишка на практике, скажем только, когда лично потестируем новинку.

HTC ONE M9

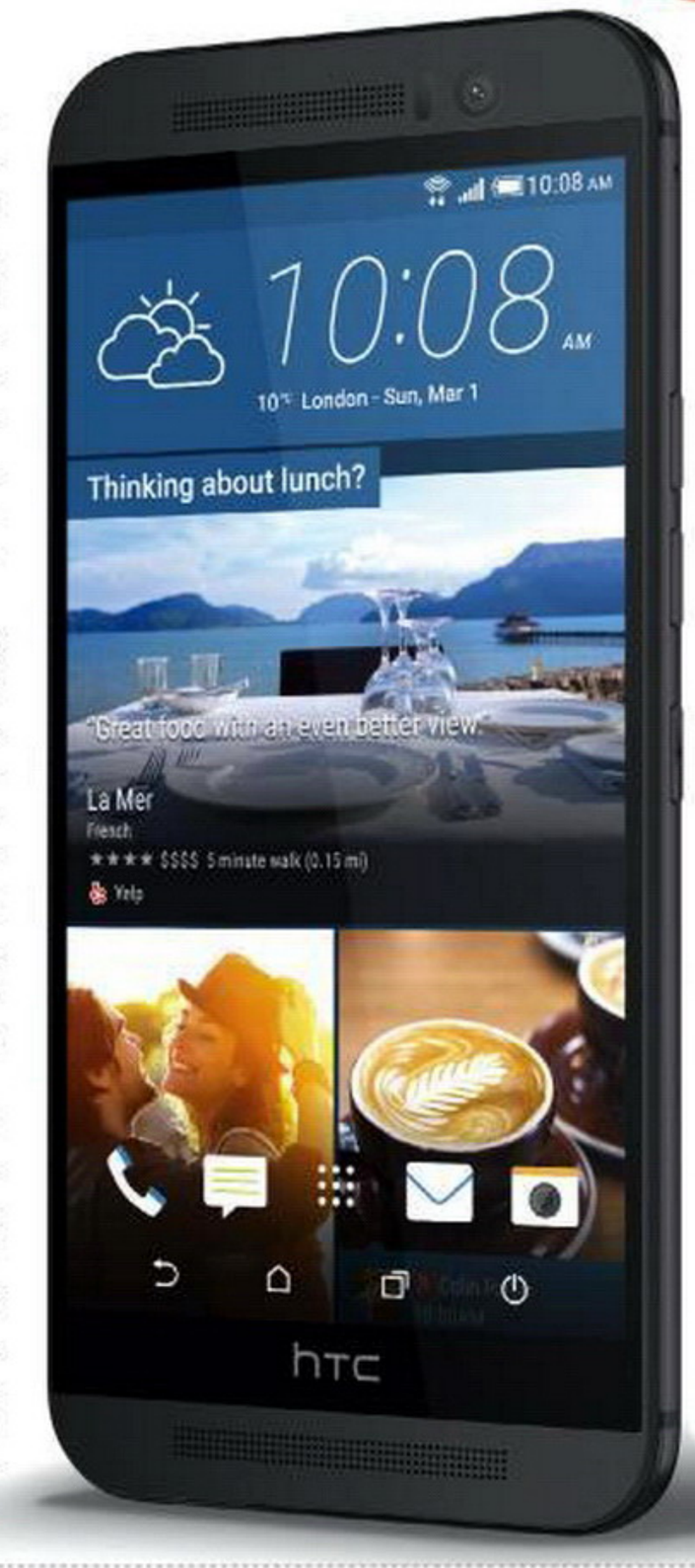
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.0
- **Дисплей:** 5 дюймов (1080x1920)
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 810 (2 ГГц)
- **Графика:** Adreno 430
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 4 Мп (фронтальная), 20 Мп (основная, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1, NFC, ИК-передатчик
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 2840 мАч
- **Размеры:** 14,5x7x1 см
- **Вес:** 157 г

Еще одним рассекреченным флагманом на MWC стал **HTC One M9**. Получился он, правда, слишком уж похожим на предыдущий M8. Здесь и цельнометаллический корпус с выгнутой задней панелью, и 5-дюймовый Full HD-экран, и фронтальные стереодинамики с технологией **BoomSound**, и контрастные росчерки поверх шлифовки. Даже откровенно лишняя надпись «HTC», из-за которой не осталось пространства для сенсорных кнопок, — и та на месте.

Отличия, которые сразу бросаются в глаза, — похудевшая рамка по бокам дисплея, переехавшие на правую грань кнопки управления и переработанная камера. Теперь сзади ютится один фотомодуль вместо двух, зато в нем стоит матрица на 20 Мп. Другими словами, производитель вновь вернулся к гонке цифр. Решение на 4 Мп, известное по прошлым моделям, теперь располагается спереди, на радость любителям селфи.

Вслед за камерой ощутимо прокачали железо. One M9 работает под управлением чипа Snapdragon 810, включающего в себя по четыре ядра Cortex A57 (2 ГГц) и Cortex A53 (1,5 ГГц), а также графику Adreno 430. Оперативки — 3 ГБ. Постоянной памяти — 32 ГБ, есть поддержка micro-SD. Руководит же всем этим пятый Android, дополненный оболочкой Sense.



LENOVO VIBE SHOT

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.0
- **Дисплей:** 5 дюймов (1080x1920)
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 615 (1,7 ГГц)
- **Графика:** Adreno 405
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **SIM-карты:** 2x nano-SIM
- **Камеры:** 8 Мп (фронтальная), 16 Мп (основная, лазерный автофокус, тройная вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 2900 мАч
- **Размеры:** 14,2x7x0,7 см
- **Вес:** 145 г

Еще одним необычным смартфоном на MWC отметилась **Lenovo**. **Vibe Shot** причислили к среднему классу и сделали упор на фотографические возможности. Иными словами, перед нами — камерофон, причем компактный. Новичку достался 5-дюймовый Full HD-экран и корпус толщиной 7,3 мм. Дизайн оригинален: под стеклом, защищающим заднюю стенку, присутствует вертикальная полоса «под металл» — на ней и стоит камера.

Фотомодуль знатный: здесь и BSI-матрица на 16 Мп, и оптическая стабилизация, и лазерный автофокус. Вспышка тройная, что в диковинку. Передняя камера тоже неслабая — на 8 Мп. У Vibe Shot есть аппаратная кнопка спуска затвора, а также слайдер для переключения режима съемки (Smart/Pro). Еще один бонус для фотографов — прорезь под ремешок на левом нижнем углу.

Начинка свежая — **Snapdragon 615**, и почему-то сразу 3 ГБ оперативки. Емкость локального хранилища равна 32 ГБ, есть поддержка micro-SD-карт объемом до 128 ГБ. Аккумулятор — несъемный, на 2900 мАч. Заметим, что у Vibe Shot сразу два слота под nano-SIM и как минимум один из них знаком с LTE. Смартфон работает под управлением ОС **Android 5.0**, дополненной альтернативным GUI и специальным фотоприложением, которое предлагает множество тонких настроек для камеры, стоит перевести слайдер на боку в положение Pro.

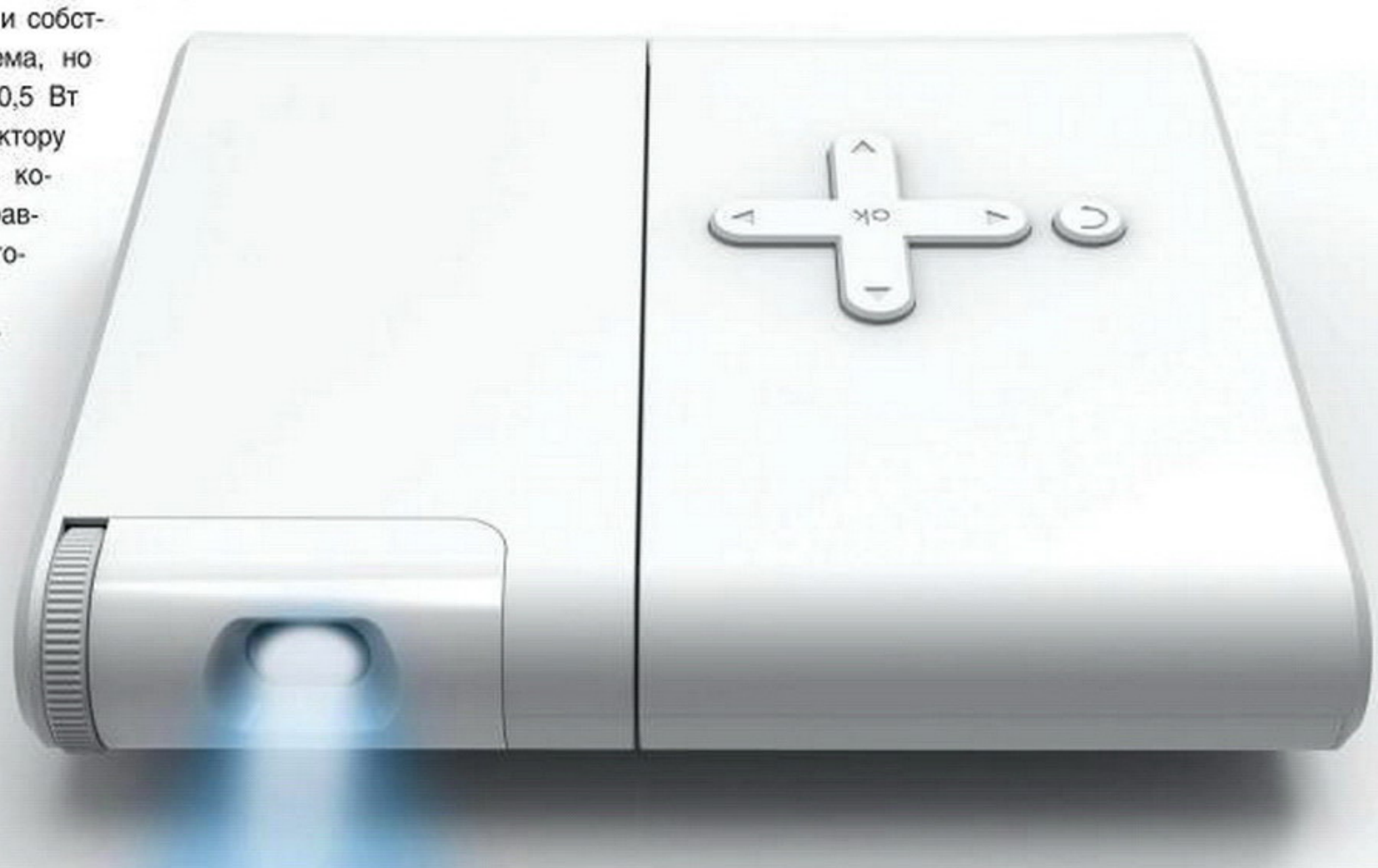
LENOVO POCKET PROJECTOR

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** до 110 дюймов
- **Разрешение:** 854x480
- **Световой поток:** 50 люмен
- **Контрастность:** 1000:1
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** стереодинамики (2x 0,5 Вт)
- **Размеры:** 10,4x10x2,5 см
- **Вес:** 170 г

В качестве приятного дополнения к телефону Lenovo представила **Pocket Projector**. Название отражает суть: новинка представляет собой миниатюрный проектор, легко помещающийся в кармане. У устройства необычный корпус: сегмент, на котором расположена оптика, приподнимается над столом, позволяя прицелиться в нужную точку стены или экрана. Есть и собственная акустическая система, но слабая: два динамика по 0,5 Вт каждый. Впрочем, к проектору подключаются и обычные колонки по 3,5-мм джеку. Управляется все с помощью крестовины и кнопки «Назад».

Ждать впечатляющего изображения от новинки, конечно, не стоит. Pocket Projector выдает картинку разрешением 854x480 и диагональю до 110 дюймов, при этом световой поток достигает 50 люмен, а контрастность составляет 1000:1. Заявленный срок службы светодиодного элемента — 20 000 часов. Проектор оснащен слотом для карты micro-SD — пригодится для хранения медиафайлов. Видео также передается напрямую со смартфона или планшета, используя USB-соединение или же Wi-Fi (новинка дружит с DLNA и Miracast). Заряда батареи хватает на два с половиной часа работы — на фильм достаточно.



LG WATCH URBANE LTE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 1,3 дюйма (320x320)
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 400 (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 700 мАч
- **Операционная система:** LG Wearable
- **Дополнительно:** LTE-модуль, микрофон, динамик, пульсометр, защита от влаги
- **Вес:** 115 г

Носимой электроники на MWC представили достаточно, но выделить хочется только **Watch Urbane LTE** — новые умные часы от **LG**. Отличаются они крупными размерами, большим весом (115 граммов!) и, так сказать, премиальным дизайном. Корпус — из полированной нержавейки, круглый 1,3-дюймовый экран поддерживает разрешение 320x320 и слегка утоплен для защиты от повреждений, а вокруг него расположился черный обод с нанесенным циферблатом. Все это защищено от пыли и влаги по стандарту IP67 и выдерживает кратковременные погружения.

За работу **Watch Urbane LTE** отвечает четырехъядерный **Snapdragon 400** (1,2 ГГц) и 1 ГБ оперативки, объем локального хранилища равен 4 ГБ. Как ясно из названия, часы получили LTE-модуль, причем используется он не только для передачи данных, но и для звонков — в наличии микрофон, динамик и Bluetooth для гарнитуры. Также новинка поддерживает Wi-Fi, GPS и NFC. Другими словами, Watch Urbane LTE может выступать как полностью автономное устройство, так и работать в связке со смартфоном. Радует обилие сенсоров: нашлось место акселерометру, гироскопу, цифровому компасу, барометру и датчику сердцебиения. Питается все это добро от батареи на 700 мАч и заряжается при помощи контактной площадки на тыльной стороне часов.

Примечательно, что в Watch Urbane LTE используется новая программная платформа **LG Wearable**, построенная на базе **webOS**. Диковинный зверь дополнен приложениями фитнеса, навигации, проведения бесконтактных платежей и прослушивания музыки. По слухам, часы будут продаваться только с контрактом мобильного оператора — возможность воткнуть свою симку не предусмотрена.

SONY XPERIA Z4 TABLET

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

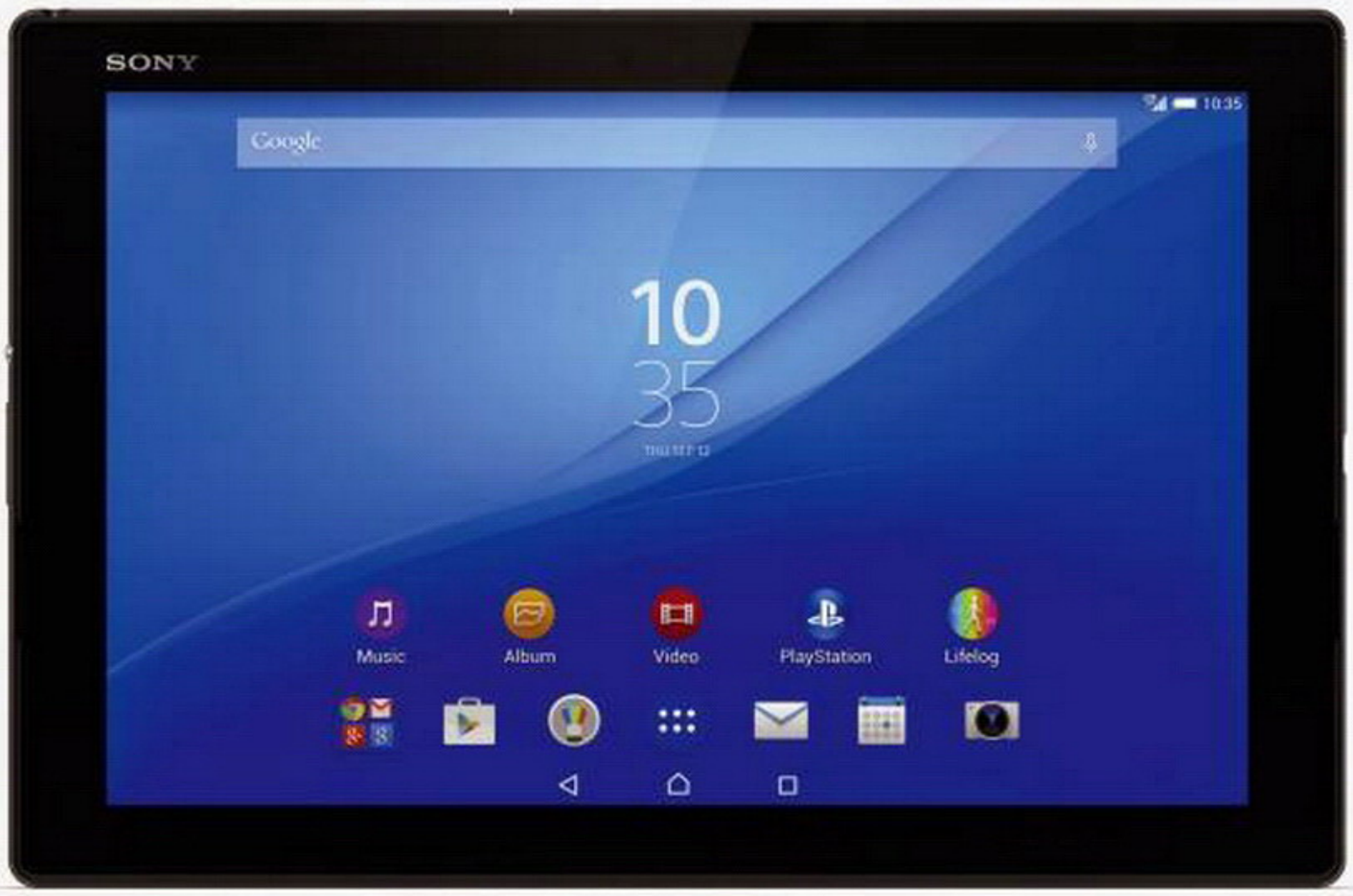
- **Дисплей:** 10,1 дюйма (2560x1600)
- **Операционная система:** Android 5.0
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 810 (2 ГГц)
- **Графика:** Adreno 430
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 5 Мп (фронтальная), 8 Мп (основная, автофокус)
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 6000 мАч
- **Дополнительно:** защита от влаги, LTE-модуль (опционально)
- **Размеры:** 16,7x25,4x0,6 см
- **Вес:** 389 г (Wi-Fi-версия), 393 г (LTE-версия)

Удивительно, но с планшетами на MWC было, простите нам наш английский, тухло, так что самым-самым стал **Sony Xperia Z4 Tablet**. Инженеры пошли изведанным путем: мощнее, тоньше, легче. Причем по последним пунктам смогли даже наказать Apple iPad Air 2 — те же 6,1 мм в толщину при более скромных 393 граммах веса (против 444 граммов у «яблока»).

10,1-дюймовая таблетка получила защиту от влаги, да еще и непростую. Если раньше разъем micro-USB прикрывался раздражающей заглушкой, теперь он, подобно 3,5-мм джеку, открыт всем напастям. Правда, с одной оговоркой: в течение получаса после купания к розетке Z4 Tablet лучше не подключать.

Что же касается технических данных — все по высшему разряду. Дисплей с истончавшей рамкой обзавелся разрешением 2560x1600, а фронтальная и задняя камеры получили матрицы на 5 и 8 Мп. Обслуживает все это дело новенький **Snapdragon 810**, дополненный 3 ГБ оперативной памяти. Объем накопителя равен 32 ГБ, при этом поддерживаются карты micro-SD. Аккумулятор емкостью 6000 мАч поддерживает функцию **Qualcomm Quick Charge 2.0** — 70% заряда набираются за час.

Еще одна интересность Xperia Z4 Tablet — опциональная клавиатура, при подключении которой планшету достается не только набор клавиш и крутой ноутбучный вид, но еще тачпад, аккумулятор, а также интерфейс, отдаленно напоминающий Chrome OS.



HP SPECTRE X360

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1920x1080)
- **Процессор:** Intel Core i5-5200U (2,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD 5500
- **Накопитель:** 128 ГБ (SSD)
- **Разъемы:** 3x USB 3.0, HDMI, Mini DisplayPort, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный (3 ячейки)
- **Время автономной работы:** до 12 ч
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры, кардридер
- **Операционная система:** Windows 8.1
- **Размеры:** 32,5x21,8x1,6 см
- **Вес:** 1,45 кг

Помните линейку трансформируемых ноутбуков **Lenovo Yoga**? У HP теперь тоже такая есть — **Spectre x360**. В новом 13,3-дюймовом ультрабуке используется корпус из алюминия и специальные петли, позволяющие откидывать экран на 360 градусов и превращать устройство в «палатку», «стенд» или некое подобие планшета. Экран, разумеется, сенсорный, разрешение в зависимости от модификации составляет 1920x1080 или 2560x1440. Масса — 1,45 кг, что для ультрабука многовато.

Клавиатура островного типа оснащена подсветкой, тачпад отличается непривычно большим размером. На торцах нашлось место кнопке «Windows» и качельке регулировки громкости — они нужны для удобства работы в режиме планшета. Набор портов у лэптопа приличный — три USB 3.0, HDMI и Mini DisplayPort.

В Spectre x360 железо мощнее и прожорливее, чем в недавнем Yoga 3 Pro, — отсюда и разница в весе. Базовая модель за 900 долларов комплектуется свежим двухъядерником **Intel Core i5-5200U** (2,2 ГГц) архитектуры Broadwell, 4 ГБ памяти DDR3 и твердотельным накопителем на 128 ГБ. За дополнительную плату можно удвоить объем оперативки, воткнуть SSD на 256 или 512 ГБ, а также заменить процессор на **Core i7-5500U** (2,4 ГГц). Одного заряда аккумулятора хватает на 12 часов экономичного использования.

Ярослав Гафнер, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

МИНИ

HP Pavillion Mini Desktop

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i5-4200U (2 ядра, 1,6 — 2,6 ГГц, 3 МБ L3-кэш)
- **Оперативная память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Графика:** Intel HD Graphics 400
- **Жесткий диск:** 1 ТБ (5400 об/мин)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, LAN
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, HDMI, DisplayPort, кардридер, 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Размеры:** 14,5x14,5x5,3 см
- **Вес:** 660 г
- **Цена:** 26 000 рублей

В последнее время все чаще можно услышать мнение, что домашний компьютер никому не нужен — его с успехом заменяют современные телефоны и таблетки. Однако утверждение верно ровно до момента, как понадобится сделать что-то более-менее серьезное. Вот даже простую Excel-табличку составить, и на этом все, планшеты впадают в ступор, выбрасывают белый флаг и мягко отсылают к компьютеру. Впрочем, это не значит, что для решения насущных проблем надо обязательно тратить кучу денег на ноутбук или выделять место для огромного ПК. **Hewlett-Packard**, например, предлагает ограничиваться мини-ПК размером с ладонь.

На столе ее **Pavillion Mini Desktop** занимает почти в два раза меньше места, чем наш журнал. Аккуратный пластиковый корпус, замаскированный под металл, умещается на квадрате со сторонами всего 14,5x14,5 см и возвышается над поверхностью на каких-то 5,3 см. При этом способен малыш на многое.

В максимальной комплектации в него устанавливают двухъядерный **Intel Core i5-4200U** частотой 1,6 ГГц и со встроенным ядром **Intel HD Graphics 4000**. Поддерживают его достаточные для нормальной работы 8 ГБ DDR3-1600 МГц с возможностью расширения до 16 ГБ. Под хранение данных выделен ноутбучный жесткий диск объемом 1 ТБ и скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин. С внешним миром Pavillion Mini Desktop может общаться тремя способами — по Bluetooth, Wi-Fi или LAN. А для подключения мониторов есть HDMI и DisplayPort.

Есть у новинки и USB-порты: пара расположена на лицевой панели, еще две штуки стоят на оборотной стороне. Приятно, что занимать половину из них мышкой и клавиатурой не надо, — в комплекте с Pavillion Mini Desktop поставляются беспроводные устройства ввода.

ВНИМАТЕЛЬНО!

Razer Seiren

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип микрофона:** кардиоидный, стерео, все- или узконаправленный
- **Капсюль:** 3x 14 мм, конденсаторный
- **Частотный диапазон:** 20 — 20 000 Гц
- **Чувствительность:** 4,5 мВ/Па
- **Максимальный уровень громкости:** 120 дБ
- **Подключение:** USB
- **Дополнительно:** выход на наушники
- **Размеры:** 12x12x29,8 см
- **Вес:** 1,3 г
- **Цена:** 14 500 рублей

Тот, кто хоть раз пытался создать собственный подкаст, записать видео для YouTube или организовать трансляцию в Twitch, прекрасно знает, что для качественного захвата голоса возможностей дешевых микрофонов и игровых гарнитур катастрофически не хватает. Звук то слишком гулкий, то неестественно звонкий, то шипящие непонятно откуда лезут. И ведь что самое обидное: после покупки хорошей звуковой карты и приличного приемника от известной фирмы проблемы никуда не деваются, приходится еще долго колдовать над настройками и частотами.

Неожиданно с решением трудной задачи решила помочь… **Razer**. Специально для записи голоса она выпустила универсальный USB-микрофон **Seiren**. Работает он по принципу «воткнул и понеслась». Настроек минимум, зато возможностей — немерено. Внутри солидного корпуса спрятано сразу три конденсаторных приемника диаметром 14 мм. Благодаря такому набору Seiren поддерживает четыре режима работы — кардиоида, стерео, всенаправленный и узконаправленный прием. Интересно и то, что Seiren позволяет мониторить говорящего: на самом микрофоне есть 3,5-мм выход на наушники.

Все функции настраиваются напрямую. Свои клавиши есть для режима работы, громкости наушников, отключения приема и уровня чувствительности. Причем выбранные параметры отмечаются на встроенном в корпус OLED-дисплее.

Тем, кому всего этого покажется мало, Razer предлагает ряд аксессуаров. На данный момент уже заявлены поп-фильтр, гасящий шипящие призвуки, а также вибрационная опора, которая может спасти микрофон от вибраций, возникающих, например, при печати на клавиатуре.

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

NVIDIA Shield

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** NVIDIA Tegra X1
- **Видеокарта:** Maxwell (256 CUDA-ядер)
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Операционная система:** Android TV
- **Разъемы:** HDMI 2.0, 2x USB 3.0, micro-USB 2.0, LAN, micro-SD (до 128 ГБ), ИК-порт
- **Сеть:** Wi-Fi 802.11ac 2x2 MIMO (2,4 ГГц и 5 ГГц), Bluetooth 4.1
- **Размеры:** 13x21x2,5 см
- **Вес:** 0,65 кг
- **Цена:** 13 000 рублей

В сегменте так называемых «микроконсолей» бушует настоящая война. **GamePop**, **MOJO**, **GameStick**, **OUYA**… имен много, суть одна — большинству они ни о чем не говорят. Но одно название мы наверняка запомним — **NVIDIA Shield Console**. Размявшись на портативной приставке и игровом планшете, NVIDIA выпустила домашнюю консоль.

Выглядит она красиво — черный прямоугольник, рубленые грани и зеленая подсветка. Внутри стоит новый восьмиядерный мобильный чип **Tegra X1**, оснащенный двойным квартетом **Cortex A57** и **Cortex A53**. Энергопотребление у него примерно в 1,7 раза ниже, чем у Apple A8X, а производительность в два раза выше. Причем речь не только об общих вычислениях, но и о графике. В кристалл внедрили десктопную архитектуру **Maxwell**, оснащенную 256 CUDA-ядрами (четверть GTX 960). По словам NVIDIA, этого достаточно для вывода на экран картинки разрешением 4K и частотой 60 кадров в секунду.

Ну а теперь расскажем, что нам может предложить этот стационарный планшет. В самом простом варианте Shield Console — это обычная таблетка, работающая на **Android TV**. Можно смотреть фильмы, лазить по интернету, общаться в Skype и играть во все игры из Google Play. В общем, довольно скучно. Куда интереснее особые способности Shield.

Во-первых, консоли доступны все эксклюзивы для Shield, собранные в магазине **Shield Hub**, а также порты компьютерных игр под Android — **Crysis 3**, **War Thunder**, **Doom 3: BFG Edition** и **Half-Life 2**. Во-вторых, до лета этого года открыт бесплатный доступ к облачному сервису **NVIDIA Grid**, в котором собрано полсотни топовых ПК-игр. В-третьих, консоль получила главную фишку всей линейки планшетов NVIDIA — стриминг игр с домашнего ПК.

Хватит ли всего этого на завоевание места под солнцем? Затрудняемся сказать. С одной стороны, идея хороша и по совокупности параметров и возможностей Shield одной левой уделывает всякие OUYA и MOJO. С другой — при ценнике 13 000 рублей перспективы у консоли туманные. Плюс 8000 рублей, и можно купить полноценный планшет с тем же джойстиком. Еще 10 000 рублей, и на руках уже PlayStation 4. Пожалуй, единственное, за счет чего Shield Console может выстрелить, так это благодаря стриминговому сервису NVIDIA Grid. Наладят его работу, наполнят компьютерными играми и установят разумную цену на подписку — будет успех.

ВНЕДОРОЖНИК

Cougar 700M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик, резина, алюминий
- **Цвет:** черный, серебристый
- **Сенсор:** лазерный (8200 dpi)
- **Частота опроса:** 125 — 1000 Гц
- **Кнопки:** 8 программируемых
- **Длина кабеля:** 1,8 метра
- **Дополнительно:** набор металлических грузиков (4х 4,5 г), поддержка макросов, изменяемые габариты, регулируемая подсветка, позолоченная вилка USB
- **Процессор:** ARM Cortex-M0 32-bit
- **Встроенная память:** 512 КБ
- **Размеры:** 12,7х8,3х3,8 см
- **Вес:** 110-130 г
- **Цена:** 5490 рублей

Недавно польские инженеры представили концепт **MouseBox**, мышку с полноценным компьютером внутри, а **Cougar** шагнула еще дальше — сделала из грызуна… внедорожник.

С джипами **Cougar 700M** роднит рамная конструкция. «Позвоночник» сделан из алюминия, панели — из пластика, а боковины, для лучшего сцепления, обиты резиной. Подгоняется монстр под любой хват — площадка для ладони сменная и регулируется по высоте. Кроме того, в комплекте идет кассета с квартетом грузиков по 4,5 г.

Дополняют набор восемь программируемых кнопок на переключателях **OMRON**, а также встроенный процессор **ARM Cortex-M0** вкупе с 512 КБ памяти для хранения настроек. За отслеживание движений в 700M отвечает лазерный датчик на 8200 dpi, дополненный горячей клавишей экстренного понижения чувствительности.

Насколько все это удобно в работе — покажут, конечно же, тесты. Со слов самой Cougar, пока отметим лишь, что благодаря рамной конструкции мышь вообще не люфтит и удобно лежит в руке.

УПС!

APC Back-UPS BX700UI

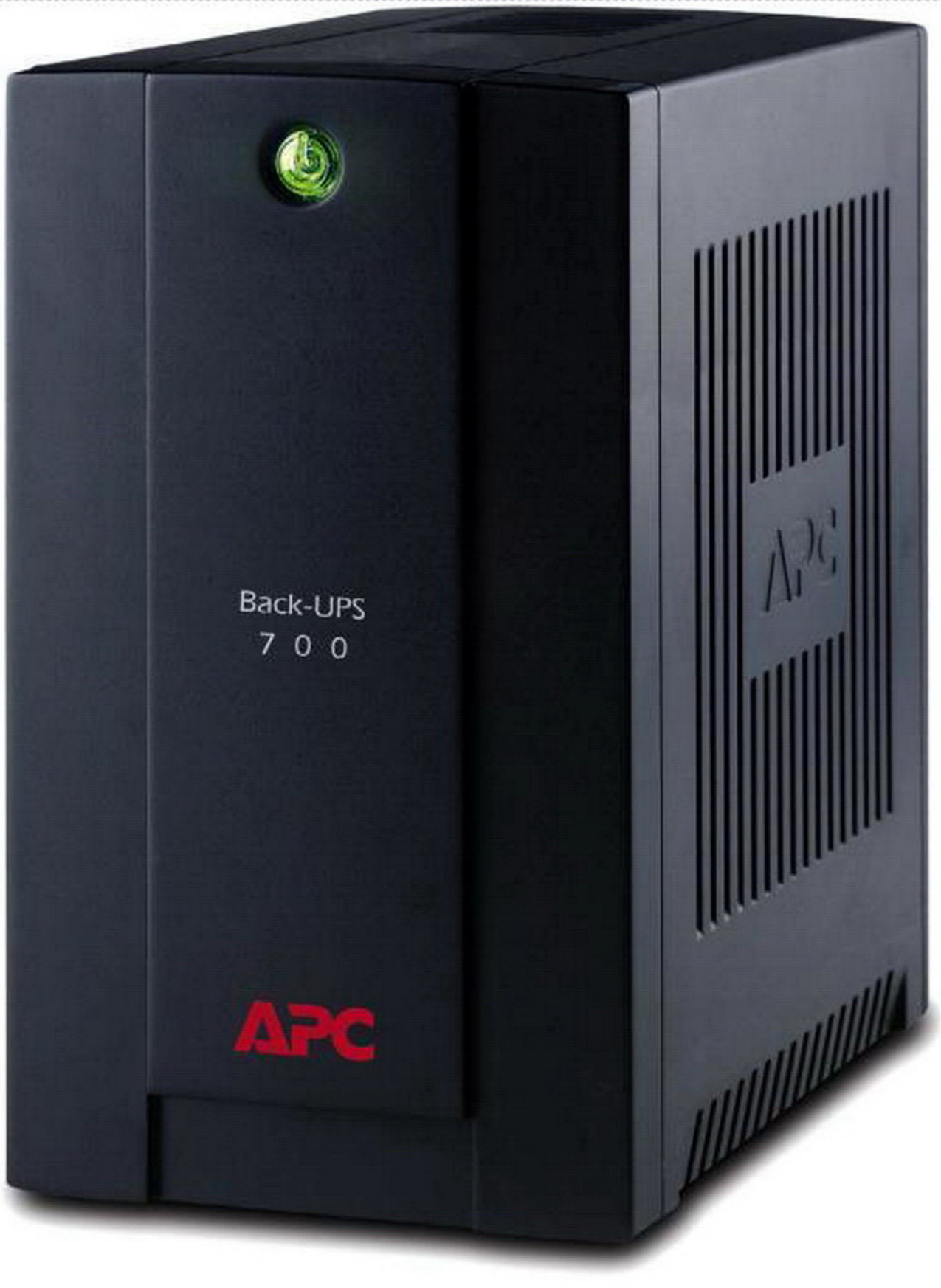
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** линейно-интерактивный
- **Нагрузка:** 700 ВА/390 Вт
- **Количество розеток:** 4 шт.
- **Время зарядки:** 6 ч
- **Уровень шума:** 45 дБ
- **Длина шнура:** 1,22 м
- **Размеры:** 20х11,5х25,6 см
- **Вес:** 6 кг

В начале весны **Schneider Electric** представила три игровых ИБП, самым доступным из которых стал **APC Back-UPS BX700UI**. Модель держит компьютеры с реальным потреблением в 390 Вт и способна выравнивать плавающее в пределах от 140 до 300 В напряжение.

За работоспособность новинки в критических ситуациях отвечает свинцовая батарея. При отключении электричества она способна продержать компьютер и монитор в течение полутора минут при 100%-ной нагрузке и в течение восьми минут при 50%-ном использовании ресурсов. Что приятно, аккумулятор в BX700UI сменный, а на полную зарядку ему требуется всего шесть часов.

Из приятных бонусов в BX700UI отметим функцию самодиагностики (подсказывает, когда менять батарейку) и программу **PowerChute Personal Edition**. Последняя при одновременной пропаже хозяина и электричества может самостоятельно усыпить компьютер.



ПРИШЕЛЕЦ

Alienware Alpha

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i3-4130T (2 ядра, 2,9 ГГц), Core i5-4590T (4 ядра, 3 ГГц), Core i7-4765T (4 ядра, 3 ГГц)
- **Оперативная память:** 4/8 ГБ DDR3L-1600 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 860M (2 ГБ GDDR5)
- **Жесткий диск:** 500 ГБ/2 ТБ
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 2x USB 2.0 (спереди), 2x USB 3.0 (сзади), HDMI (-in/-out), Ethernet, S/PDIF-out
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 64-bit с оболочкой Alpha-UI
- **Дополнительно:** Xbox 360 Wireless Controller (Black)
- **Габариты:** 19,8x19,8x5,3 см
- **Вес:** 2 кг
- **Цена:** от 33 000 рублей

Истерия вокруг **SteamOS** в последнее время заметно поутихла, однако производителей компьютеров это не останавливает. Так, например, очередной «паровой» системой недавно отметилась **Dell Alienware**, представившая модель **Alpha**.

Выглядит она на отлично. Компактный черный корпус (19,8x19,8x5,3 см), вес всего 2 кг и стильная лицевая панель, украшенная фирменной головой пришельца. Внутри инженеры уместили двухъядерный **Core i3-4130T** (2,9 ГГц), видеокарту **GeForce GTX 860M** с 2 ГБ памяти GDDR5, блок оперативки на 4 ГБ и жесткий диск емкостью 500 ГБ. В соответствии с концепцией Steam Machines, все внутренности, кроме графического чипа, можно заменить на более продвинутые — так, максимальная комплектация включает уже **Core i7-4765T** (4 ядра, 3 ГГц), 8 ГБ DDR3 и 2 ТБ под игры, фильмы и музыку.

Работает все это под управлением **Windows 8.1 64-bit**, оснащенной фирменной оболочкой **Alpha-UI**, заточенной на управление с джойстика (в комплекте есть Xbox 360 Controller) и работу со **Steam Big Picture**. Естественно, в будущем систему можно обновить до SteamOS.

Что же касается цены, для столь компактного компьютера она вполне оправданна. За младшую версию «альфы» просят 33 000 рублей, а за топовую надо отдать 56 000 рублей. В общем, с учетом начинки — вполне соответствует стоимости игрового ноутбука без экрана, аккумулятора и клавиатуры с тачпадом.

ТОНКИЙ ПОДХОД

Acer XG270HU

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип матрицы:** TN
- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Частота развертки:** 144 Гц
- **Отклик:** 1 мс
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DVI, HDMI 2.0, DisplayPort 1.2
- **Цена:** неизвестна

Несколько поставленных рядом мониторов — это невероятно удобно. И с программами работать становится значительно проще, и раскидать окна можно так, чтобы не переключаться между ними сотню раз, да и угол обзора в играх заметно увеличивается. Плохо одно — экранные рамки в местах стыка не по-детски раздражают.

Acer, похоже, решила разобраться с этой проблемой — модель **XG270HU** она гордо именует безрамочной. И пусть в жизни это не совсем правда (полосы вокруг матрицы все же есть), в сравнении со стандартными образцами это так, одно название, — всего несколько миллиметров.

Хороши в новинке и технические характеристики. В основе лежит TN-матрица диагональю 27 дюймов, разрешением 2560x1440 и частотой развертки 144 Гц. Естественно, не обошлось и без пары фирменных технологий: **EyeProtect** борется с мерцанием, а **ComfyView** гасит неприятное для глаз синее излучение.

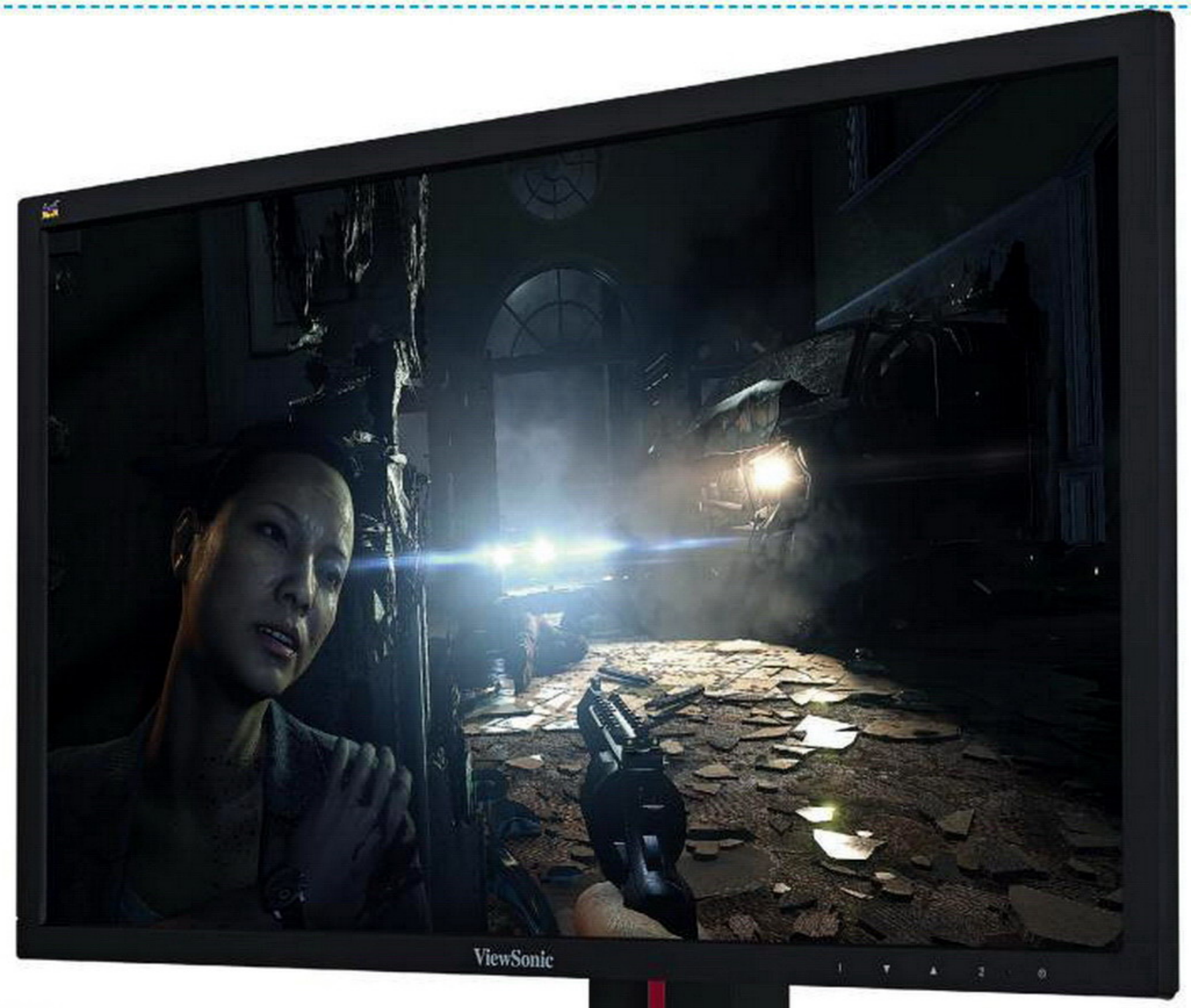
Отметим, что одновременно с XG270HU Acer представила еще и **XB270HU**. Рамки у нее обычные, зато работает она уже с IPS-матрицей, которая (внимание!) поддерживает как **G-Sync**, так и 144-Гц развертку. К сожалению, сколько будут стоить новые модели, пока не известно. Хотя, как подсказывает наш опыт, ценник, скорее всего, установится на отметке 30-35 тысяч рублей.

НЕ БОЙСЯ!

Тестирование игрового монитора ViewSonic VG2401mh

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 24 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс GtG
- **Углы обзора:** по горизонтали/по вертикали — 170°/160°
- **Интерфейсы:** DVI-DL, 2x HDMI, DisplayPort 1.2
- **Дополнительно:** 2x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек, динамики 2x 3 Вт
- **Энергопотребление:** 37 Вт
- **Размеры:** 56,8x52,9x21,8 см
- **Регулировки:** наклон (вниз/вверх) — -5°/20°, вертикальная — 12 см, вертикальная ориентация
- **Комплектация:** кабели DVI, USB, аудио (3,5-мм джек)
- **Вес:** 6,45 кг
- **Цена на март 2015 года:** 22 500 рублей



Одна из главных неприятностей в сетевых шутерах — враг, засевший в темном углу. Разглядеть гада сложно, зато получить от него пулю раз плюнуть. Как утверждает **ViewSonic**, проблема решаема: достаточно повысить яркость темных зон. Проверить правдивость этих слов мы решили на примере игрового **VG2401mh** — его матрица на 144 Гц поддерживает несколько нестандартных технологий, в списке которых как раз и числится работа с проблемными частями картинки.

Дизайн

Комплект поставки и внешний вид у новинки стандартные. В коробке лежит инструкция и набор кабелей: питание, DVI, USB и аудио для подключения встроенных колонок. Сам монитор — классический черный прямоугольник и должен вписаться почти в любой интерьер.

Установить панель можно двумя способами — прикрепить к стене через VESA (покупается отдельно) либо водрузить на стол при помощи комплектной ноги. К дисплею она крепится четырьмя болтами, а на поверхность опирается крупной квадратной площадкой. Диапазон регулировок — на зависть многим. Ход вверх-вниз составляет 12 см, угол поворота по горизонтали — 25 градусов, к тому же имеется возможность перевести VG2401mh в вертикальную ориентацию.

Не пожалели в ViewSonic и разъемов. Сзади снизу встали два HDMI, полноразмерный DisplayPort и DVI. По левой грани разместились два USB 3.0 и два 3,5-мм джека, один для подключения к компьютеру, другой для вывода звука на наушники или колонки в случае работы по HDMI. Если последних нет, VG2401mh предлагает пару встроенных динамиков.

Они стоят сзади, чуть выше центра дисплея, и звучат на удивление прилично. С играми и музыкой, конечно, не справляются — нет ни баса, ни жирной середины, — но голос передают без проблем. Звук четкий, громкий и не хрипит. Единственный минус — нет нормального управления мощностью. Уровень динамиков регулируется только из системного меню, которое в VG2401mh сложно назвать самым удобным. И дело не в логике управления (она-то как раз идеальна), а в использовании сенсорных кнопок. На прикосновения они реагируют без ошибок, но до скорости дискретных клавиш не дотягивают.

Смотрим

Зато у изображения со скоростью никаких проблем. В основе VG2401mh лежит TN-матрица с частотой развертки 144 Гц, разрешением 1920x1080 и приемлемыми для это-

Режим	Уровень контраста (соотнош.)	Яркость (кд/м²)	Глубина черного цвета (минимальная яркость) (кд/м²)	ΔE_{00} (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений
Стандарт	883:1	368,6	0,41	3,45
sRGB	537:1	84,6	0,15	7,29
Bluish	673:1	294,1	0,43	0,92
Cool	859:1	357,6	0,42	0,66
Native	883:1	368,8	0,42	3,61
Warm	879:1	367,7	0,42	3,68
Gaming Mode	911:1	379,3	0,42	2,9
Стандарт после калибровки	837:1	125	0,15	0,17

го типа дисплеев углами обзора по вертикали. Сидя перед монитором, можно крутить головой как угодно — изображение не искажается. А вот с качеством выдаваемой картинки ситуация сложнее.

Настройки «из коробки» у VG2401mh сомнительные. Яркость аж 366 кд/м², что влечет за собой сильные отклонения в синем спектре и приводит к ΔE_{00} равной 3,45 (хороший результат — меньше двойки). Однако, как показали исследования, это дело поправимое. Если выбрать предустановленный режим sRGB или Cool, цвета придут в норму, а ΔE_{00} опустится ниже единицы. Если хочется большего, придется взять калибратор. При помощи ColorMunki Display мы добились нормальной яркости в 125 кд/м² и ΔE_{00} на уровне 0,17.

Для игр и избавления от темных зон яркость низковата, но во ViewSonic такой расклад предусмотрели. Запуская, скажем, **Dying Light**, достаточно щелкнуть по клавише «вниз», монитор переключится в Gaming Mode и выдаст 380 кд/м². И этого на высветление картинки хватает с головой.

В том же Dying Light к ночным забегам начинаешь относиться проще. Совсем уж черных сцен в игре не остается — темные зоны превращаются в светло-серые, в которых уже можно рассмотреть движение. Спасает это и в сетевых шутерах. Хорошее знание карты и всех возможных укрытий VG2401mh не заменяет, зато с изучением окружающего пространства и избавлением от мелких неприятностей помогает.

Подсобить в играх способна и быстрая матрица. Если видеокарта выдает под 150 fps, то движения на VG2401mh выглядят значительно плавнее, чем на обычных мониторах. Эффект не бросается в глаза — просто исчезают микроподергивания анимации, — однако отлично воспринимается на интуитивном уровне.

С чем же мы в VG2401mh не разобрались, так это с технологией **AimPoint**. Задумка хорошая: по нажатии кнопки «вверх» по центру дисплея появляется фиксированный прицел белого или красного цвета, который не прыгает во время стрельбы, бега или перезарядки. То есть, по идее, если ориентироваться на это перекрестие, можно всегда держать противника на мушке, не отвлекаясь на анимацию своего персонажа. Но, как оказалось, далеко не во всех проектах игровой прицел стоит четко по центру, а подвинуть крестик VG2401mh не позволяет.

Общее впечатление от VG2401mh у нас осталось положительное. Хороший дизайн, гибкие настройки, удобное меню, много разъемов, есть аудиовыход на наушники и, самое главное, действительно хорошая матрица с нормальными пресетами, позволяющими без возни с колориметром получить комфортную для глаз картинку.

Ну а что касается игровых возможностей — все как и было обещано. Монитор быстрый, действительно умеет справляться с темными зонами (пусть и при помощи банального увеличения яркости) и стоит немного дешевле своих конкурентов с аналогичными характеристиками.

● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ частота развертки 144 Гц
+ удобное меню
+ хорошая комплектация
+ матовое покрытие экрана
+ хорошие предустановленные режимы

– МИНУСЫ –

– сенсорные кнопки управления

ЗВЕРЮГА

Тестирование топового игрового ноутбука MSI GT80 2QE Titan SLI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 18,4 дюйма, PLS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4980HQ (4 ядра, 2,8—4 ГГц)
- **Память:** 32 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel Iris Pro Graphics 5200 (встроенная) + 2x NVIDIA GeForce GTX 980M (8 ГБ GDDR5)
- **Твердотельные накопители:** 4x 128 ГБ в режиме Super RAID 3
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n (Killer 1202), Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 5x USB 3.0, HDMI, 2x Mini DisplayPort, 2x 3,5-мм джек, S/PDIF-out, LAN (Killer E2200)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, 6-месячная лицензия XSplit Gamecaster, эксклюзивные самолет и танк, валюта и «премиум» для War Thunder
- **Комплектация:** зарядка, кабель питания, коврик, гелиевая подставка, брелок, сменные клавиши
- **Габариты:** 45,6x33x4,9 см
- **Вес:** 4,5 кг
- **Цена на март 2015 года:** 400 000 рублей

Что общего у игрового ноутбука и Renault Logan? Алюминиевый кузов? Нет. Наличие аккумулятора? Ближе. Цена? Правильно! За базовую комплектацию своего бестселлера французский автоконцерн хочет 425 000 рублей, а за топовый GT80 2QE Titan SLI с четырьмя твердотельниками, двумя видеокартами и механической клавиатурой MSI просит 400 000 рублей. Стоит ли оно того, чтобы продать машину, — сейчас и разберемся.

Внешний вид

Начнем с комплектации. С GT80 мы ожидали примерно того же набора, что и с GT60. То есть игровую мышку, гарнитуру, коврик. Однако MSI сделала ставку на имиджевые вещи. В коробке мы нашли фирменный коврик, гелиевую подставку под запястья, брелок-игрушку в виде красного дракончика и, самое прикольное, золотые колпачки для клавиш **WSAD** и **Esc**. Звучит слегка пошло, однако на практике кнопки нам понравились. Они металлические, тяжелые, приятно холодят пальцы и установленные на место образуют фразу «MSI №1 in Gaming». Тем же, кому нужны серьезные бонусы, по душе будут ставшие уже стандартными для MSI добавки к **War Thunder**. К аккаунту можно привязать месяц «премиума», 15 000 золотых орлов и пару единиц уникальной техники: танк KV-1B и самолет P-63 Kingcobra.

Ну а теперь о самом ноутбуке. В закрытом состоянии — это классика игрового сектора. Мощный пластиковый корпус весом 4,5 кг, шлифованная металлическая панель на крышке, светящийся белым логотип, красные вставки и развитая система охлаждения. Решетки вентиляции расположены по бокам, снизу и даже сзади. Чистить их, как и всю СО, легко. Открутил дюжину болтов на днище, снял крышку — и две стоящие по дальним краям турбины как на ладони.

Управление

Еще интереснее GT80 выглядит в раскрытом состоянии. Первое, что бросается в глаза, — там, где обычно стоит клавиатура, находится решетка динамиков и литая алюминиевая панель с изображением дракона. А все управляющие элементы расположены по ближней кромке.

MSI пошла на такой шаг по двум причинам: надо было освободить место под железо и его охлаждение; а еще инженеры хотели создать первый в мире ноутбук с полностью *механической* клавиатурой. И у них это получилось.

В GT80 стоит полноразмерная **SteelSeries** на базе немецких **Cherry MX Brown**, и ощущения от нее точно такие же, как от топовых настольных моделей. Размеры и расстояния между клавишами стандартные, ход короткий, есть тактильная отдача, настраиваемая красная подсветка и поддержка до 15 одновременных нажатий. То есть не надо ни переучиваться, ни мучить свою моторику — сел и играешь.

Полагается клавиатуре и программа настройки. В **SteelSeries Engine** клавишам можно назначить почти любое действие, начиная с запуска выбранной программы и заканчивая сложными макросами. Причем последние теперь задаются не только на кнопки, но и на сочетания с **Fn** — такое мы вообще видим впервые.

Нашли мы в клавиатуре и пару минусов. Первый — из-за нестандартного расположения с ней очень сложно работать, когда ноутбук на коленях. Второй — нет дискретной **NumPad**, ее заменяет стоящий по соседству справа тачпад.

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

	Graphics	Physics	Score	%
MSI GT80 2QE (SLI)	18 911	10 127	13 439	100%
MSI GT80 2QE (no SLI)	9 584	10 404	8 316	51%
NVIDIA GeForce GTX 980	13 008	11 110	10 694	69%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

	FPS	Scores	%
MSI GT80 2QE (SLI)	89,2	2246	100%
MSI GT80 2QE (no SLI)	46,6	1173	52%
NVIDIA GeForce GTX 980	63,6	1602	71%

Unigine Valley 1.1

	FPS	Scores	%
MSI GT80 2QE (SLI)	87,1	3644	100%
MSI GT80 2QE (no SLI)	48	2009	55%
NVIDIA GeForce GTX 980	65,8	2751	75%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	MSI GT80 2QE (SLI)	MSI GT80 2QE (no SLI)	NVIDIA GeForce GTX 980
Tomb Raider			
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	**94,9**	45,6	64,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	**72,8**	35,4	50,3
%	100%	48%	69%
Hitman: Absolution			
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	**92,7**	49,3	67,9
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	**71,1**	37,1	49,9
%	100%	53%	72%
BioShock Infinite			
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	**183,5**	120,3	161,2
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	**152,1**	93,1	125,9
%	100%	64%	86%
Crysis 3			
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	**70,7**	39,9	57,5
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**60,2**	31,8	45,2
%	100%	55%	78%
Metro: Last Light			
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	**63**	37	52
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, PhysX	**57**	37	47
%	100%	59%	83%
Thief			
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	**102,5**	85,3	88
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	**91,8**	60,3	78,5
%	100%	75%	86%

Если щелкнуть по его верхнему левому углу, на панели загорятся красные цифры. Без тактильной отдачи работать с ними непривычно, но как альтернатива комбинациям с **Fn** вариант вполне жизнеспособный. То же скажем про основную функцию площадки. Из-за полноразмерной клавиатуры места на корпусе для нее почти не осталось, так что MSI пришлось сильно заузить панель.

На функциональных качествах это не сказалось — нажатия воспринимаются адекватно, мультитач поддерживается, — но на полный охват Full HD-экрана площади не хватает. Впрочем, для фактически стационарного игрового ноутбука это не самая страшная штука — бо́льшую часть времени к нему будет подключена мышка.

Что же касается дополнительного управления, то оно почти все завязано на комбинации с **Fn**. Тут и отключение тачпада, и режимы энергопотребления, и громкость, и выбор яркости подсветки. На дискретные кнопки отправлены всего три функции — питание, принудительный запуск охлаждения и переключение между встроенной в процессор и дискретными видеокартами.

Картинка

Изображение они выводят не на TN-матрицу, как это принято в игровых ноутбуках, а на PLS (аналог IPS). А отсюда отличные углы обзора и высокое качество цветопередачи. После калибровки при помощи ColorMunki Display нам удалось достичь очень высоких показателей: при яркости 120 кд/м² средняя ΔE_{00} составила всего 0,65. В переводе на человеческий язык — на GT80 можно не только играть, но и профессионально заниматься графикой.

Понравился нам и звук. За него отвечают четыре динамика и сабвуфер от **Dynaudio**. При помощи трех усилителей они отлично справляются с высокими и частью средних частот и по доброй традиции MSI поддерживаются софтом **Creative Sound Blaster Cinema 2**. В нем можно добавить баса, повысить компрессию, ограничить громкие звуки и включить виртуальный суррраунд. Это же работает с наушниками и внешними акустическими системами.

Для их подключения на левой грани есть два 3,5-мм джека и оптический выход. Здесь же вплотную друг к другу встали три USB 3.0 (один с поддержкой быстрой зарядки), кардридер, пишущий привод и отверстие под Kensington Lock. Еще пара USB 3.0 разместилась на противоположной стороне, а LAN, два Mini DisplayPort, HDMI и «питание» расположились на кромке за экраном.

Из программных вещей в GT80 отметим три момента: вместе с ноутбуком идет шестимесячная премиальная лицензия на **XSplit Gamecaster**; за работу LAN и Wi-Fi (только 2,4 ГГц) отвечает программа **Killer Atheros**, распределяющая канал между программами; и последнее — система **Shift**. Комбинацией **Fn-F7** можно ограничить температуру графических чипов и понизить шум системы охлаждения. Опция полезная — пара установленных в GT80 турбин уже через 4-5 минут нагрузки выходит на максимальные обороты и создает в комнате ощущение проливного дождя. Хотя в случае GT80 такое поведение понятно — железо-то горячее.

Внутри

За все процессы отвечает связка из 32 ГБ оперативки и **Intel Core i7-4980HQ**. В стандарте четырехъядерный Haswell выдает 2,8 ГГц, разгоняется до 4 ГГц под Turbo Boost 2.0 и несет на борту старший чип **Iris Pro Graphics 5200**, на котором ради экономии заряда вполне можно поиграть в **Wasteland 2**. Впрочем, пользоваться этой опцией придется редко, ведь в GT80 стоят две топовых **GeForce GTX 980M** в режиме SLI. В цифрах это полторы десктопной GTX 980: 3072 CUDA-ядра, 192 текстурника, 128 движков тесселяции и 16 ГБ видеопамяти.

Управляет этим богатством **Windows 8.1**, установленная на массив **Super RAID 3**, — четыре твердотельника по 128 ГБ. Для обычных SSD пропускная способность у них запредельная. Последовательное чтение — 1,3 ГБ/с, запись — 1 ГБ/с. Операционка, игры и программы стартуют с массива нереально быстро. Для файлов же, не нуждающихся в столь скоростной загрузке, MSI припасла классический жесткий диск на 1 ТБ.

На что способна система? Более чем на многое. Возможности Full HD-матрицы спаренные GTX 980M выбирают целиком. С включенным антиалиасингом и на максимальных настройках во всех играх они выдают больше 60 fps. Много это или мало — мы выяснили, прогнав те же самые тесты с отключенным SLI и на десктопной GTX 980. В первом случае преимущество GT80 составило 39%, во втором — 23%! Для ноутбука это просто нереальные показатели.

●●●

Стоят ли они как новенький автомобиль? Наше мнение — да. Как ни крути, а GT80 — уникальный ноутбук, не имеющий аналогов. Профессиональная матрица, механическая клавиатура, топовая начинка, которой хватит на ближайшие несколько лет, — и все это в корпусе весом 4,5 кг и размером каких-то 45x33 см. До MSI такого сочетания еще никто не предлагал. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ высокая производительность
+ механическая клавиатура
+ богатая комплектация
+ PLS-матрица
+ быстрая подсистема памяти

— МИНУСЫ —

- цена
- шумная система охлаждения
- нет дискретного NumPad

КЛАССИКА

Тестирование акустики SVEN Royal 2R

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.0
- **Мощность:** 2x 50 Вт
- **Частотный диапазон:** 35 — 25 000 Гц
- **Динамики сателлитов:** 1 + 6,5 дюйма
- **Входы:** 2x RCA
- **Дополнительно:** пульт ДУ, полный набор качественных кабелей
- **Размеры:** 21x39,7x30,6 см
- **Общий вес:** 16,9 кг
- **Цена на март 2015 года:** 10 500 рублей

Звук в играх — не менее важная штука, чем графика или fps. К сожалению, в последнее время ему уделяют все меньше внимания и все чаще пытаются сместить акцент с хороших колонок на наушники. Однако мы знаем, ни одна гарнитура не заменит мощного рыка подготовленной стереопары, и поэтому сегодня решили протестировать классику компьютерного аудио — **SVEN Royal 2R**.

Внешний вид

За годы своего существования, а первые Royal вышли аж в 2007 году, внешне акустика почти не изменилась. Здоровые колонки высотой почти с 24-дюймовый монитор и суммарным весом под 17 кг. Дизайн — классический. Коробка собрана из толстого листа МДФ и выкрашена в черный цвет, а лицевая панель покрыта рояльным глянцевым лаком. Красиво в Royal 2R оформлены динамики. Они украшены серебристыми кольцами и открыты всем напастям — никаких сеток или металлических грилей.

Подготовить систему к работе просто. Ведущая колонка в наборе — правая. К ней подключается питание, провода от компьютера (есть две пары RCA), вторая колонка, на ней же расположено и все управление. В самом низу лицевой панели стоят три кнопки: «плюс», «минус» и Function. В стандарте первые две отвечают за регулировку громкости, однако если щелкнуть по последней — они перейдут в режим настройки низких или высоких частот. О выбранном режиме сигнализирует лампочка слева, которая может гореть зеленым, оранжевым или красным цветом. В отсутствие дисплея реализация не самая удобная, но частично ее искупает пульт ДУ. Пользоваться им значительно удобнее — сделана лентяйка из гладкого пластика, оснащена резиновыми кнопками и уверенно «стреляет» через всю комнату.

+ ПЛЮСЫ +

+ отличные высокие и средние частоты
+ гибкие настройки
+ качественные материалы
+ качественные комплектные провода

— МИНУСЫ —

- неудобное управление

Звучание

Ну а теперь о самом вкусном — звуке. За него в Royal 2R отдуваются четыре динамика. Два шелковых твиттера по 25 мм и пара полимерных низкочастотников диаметром 165 мм и стержнем-пулей, отвечающим за выравнивание фаз. Вместе они, по словам SVEN, покрывают диапазон от 35 до 25 000 Гц и обладают суммарной мощностью в 100 Вт, что на 20 Вт больше, чем у предыдущего поколения. И, надо признать, лишняя громкость к месту — таким звуком грех не поделиться.

Характер Royal 2R полностью соответствует выданному набору. За счет «пуль» большие динамики отлично отыгрывают нижнюю середину и почти не сваливаются в недоступные для таких габаритов глубокие басы. Что же касается шелкового твиттера, то его вотчина — диапазон в районе 10-15 кГц.

В переводе на музыку все это значит следующее. Современный хард-рок звучит сумбурно — там, где лежат основные обертона электрогитар, у Royal 2R провал по частотам и отсутствие злости. Похожая ситуация с бас-гитарой: партии читаются с трудом. Гораздо легче дается поп-направление. Ритм-секция держится на ура, да и голос передается без проблем — чисто и напористо. Придраться можно, наверное, только к невысокой детальности. Скрытые бэк-партии колонки не вытаскивают.

А вот где Royal 2R вне конкуренции, так это в обработке духовых и струнных инструментов. Джаз, блюз, классика, чистая акустическая гитара звучат бесподобно. Громкие, звонкие высокие, глубокая и переливчатая бас-линия, впечатляющее резонирование полых инструментов — буквально мурашки по коже. Причем Royal 2R отлично озвучивает параллельные партии. Мелодия на верхних струнах и ритм-партия на нижних уверенно дополняют друг друга. На руку играет и точное позиционирование источников. Royal 2R филигранно вырисовывают сцену.

Нет проблем у Royal 2R с играми. Шаги, выстрелы, взрывы и все основные спецэффекты ей даются без труда. Плюс у колонок достаточный запас мощности, чтобы проникновенно вжаривать в нужных местах.

●●●

В общем, с чисто музыкальной точки зрения Royal 2R — это та самая акустика, которую действительно интересно изучать. Небанальный подход к звучанию и смелая ставка на верха и нижнюю середину выделяют ее среди однотипных, так сказать, массовых решений, одинаково бездушно играющих все подряд. У Royal 2R есть собственные предпочтения, а уж принимать их или нет — решение сугубо индивидуальное. ● *Дмитрий Колганов*

СТАВКА НА КАЧЕСТВО

Тестирование игровой клавиатуры Cooler Master Trigger Z

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Производители игровых клавиатур сегодня помешались на поддержке макросов, разноцветной подсветке и собственных типах переключателей. **Cooler Master** пошла иным путем и в **Trigger Z** сделала ставку на качество.

Знакомство

Новинка поставляется в большой картонной коробке. Внутри, в отдельных пакетиках, лежат панель под запястье, полутораметровый USB-кабель и пара инструкций. Сама клавиатура — стандартный прямоугольник с минимумом декора. Несколько выштамповок на дальней грани, вырез в районе «стрелок» и логотип компании над блоком **NumPad**. С оборотной стороны — еще один логотип, наклейка с серийным номером и резиновые подставки. Последних, кстати, не четыре, а шесть штук: две дополнительные стоят по центру и не дают корпусу прогибаться во время печати. Для любителей приподнять клавиатуру над столом есть пара выдвижных ножек. Они прорезинены и прочно фиксируются в раскрытом положении. Случайно сложить их во время игры практически нереально.

Устройство

Также нереально сдвинуть клавиатуру с места. За счет встроенной металлической пластины весит конструкция почти два килограмма. Впрочем, для «механики» это нормально, а вот что реально выделяет Trigger Z — так это использованные материалы. Вся лицевая часть и клавиши покрыты очень приятным на ощупь софттач весьма необычного состава. Он почему-то вообще не боится грязи и отказывается собирать отпечатки. Из этого же материала сделана и подставка под запястья, крепящаяся при помощи трех защелок.

Внутренний мир Trigger Z — проверенные временем переключатели **Cherry** — **MX Blue**, **Red** или **Brown**. Узнать, какая версия досталась, можно по трем признакам. Первый: надпись на коробке. Второй: оттенок стержня под колпачком. Третий: цвет подсветки. Голубым триггерам положены синие светодиоды. Красным — красные. Коричневым — белые. Нам попались последние, MX Brown. Для тех, кто не знаком с «механикой» или просто хочет нечто универсальное, — это лучший выбор. Кнопки легкие, почти не требуют привыкания и перед срабатыванием слегка сопротивляются нажатию, давая понимание, прошел сигнал или нет.

Аналогично с раскладкой и размерами самих клавиш. Все стандартно, есть большие **Shift**, **Ctrl**, **Enter** и поддержка 64 одновременных нажатий. Единственное, с чем надо освоиться, — с клавишами **Fn**. По левой стороне она отвечает за кнопку **Windows** и может отключаться комбинацией с **F12**. А по правой — за работу мультимедиа-плееров, настройку громкости и управление подсветкой. Лампочки в Trigger Z можно полностью погасить, задать им один из трех уровней яркости, заставить мерцать, а также перевести в режим, когда подсвечиваться будут только зоны стрелок, **WSAD** и дополнительных **M1—M5** по левому краю.

Последние в Trigger Z настраиваются в одноименной программе. Действие им можно придумать любое: обычная клавиша с клавиатуры, системная команда, запуск выбранного приложения или сложносочиненный макрос. Под программирование выделено отдельное окно, в котором можно задать последовательность из 25 нажатий и расставить между ними задержки. Все то же самое проворачивается и с любой другой клавишей — программированию поддается каждая кнопка, а все изменения сохраняются во внутренней памяти Trigger Z, что удобно для тех, кто часто ездит на киберсоревнования.

●●●

Суммируя, Trigger Z сложно назвать революционной, но за последнее время это определенно самая удобная и беспроблемная модель. Нам не пришлось привыкать к раскладке, издеваться над мелкой моторикой пальцев или изучать инструкцию. Мы просто вытащили клавиатуру из коробки, подключили к компьютеру и приступили к делу. Вдобавок ко всему нам достались поддержка макросов, отличная настраиваемая подсветка, а также невероятно приятный на ощупь корпус, с которым работать одно удовольствие. В общем, однозначный «Выбор редакции». ● *Дмитрий Колганов*

Технические характеристики

- **Количество кнопок:** 109 шт.
- **Тип кнопок:** механика, Cherry MX Blue/Brown/Red
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Частота опроса:** до 1000 Гц
- **Количество одновременно нажатых клавиш:** 64 шт.
- **Материалы:** пластик/софттач
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, подсветка
- **Габариты:** 47,6x25,3x3,8 см
- **Вес:** 1,9 кг
- **Цена на март 2015 года:** 9000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ высокое качество сборки
+ отличные материалы
+ подсветка

— МИНУСЫ —

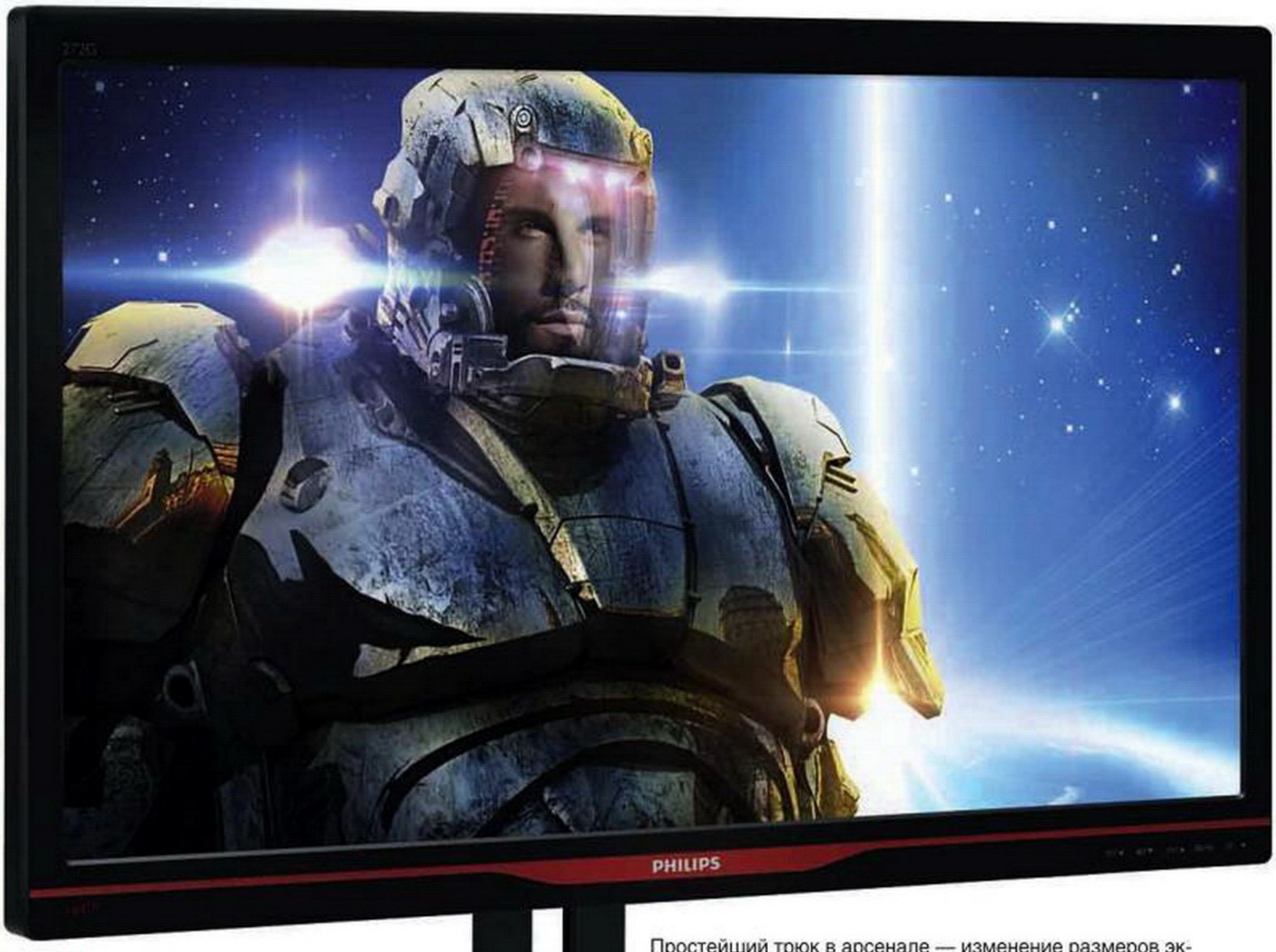
– цена
– аляповатый софт

НЕОБЫЧНОЕ РЯДОМ

Тестирование игрового монитора Philips 272G5djeb

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс GtG
- **Углы обзора:** по горизонтали / по вертикали — 170°/ 160°
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI-DL, 2x HDMI, Display Port 1.2
- **Дополнительно:** 4x USB 3.0
- **Энергопотребление:** 37 Вт
- **Регулировки:** наклон (вниз / вверх) — -5°/ 20°, поворот (вокруг вертикальной оси) — -65°/65°, вертикальная — 15 см, вертикальная ориентация
- **Комплектация:** кабели D-sub (VGA), DVI, USB, питание
- **Дополнительно:** пульт ДУ, поддержка стандарта VESA
- **Размеры:** 63,9x58x24,2 см
- **Вес:** 7,5 кг
- **Цена на март 2015 года:** 34 000 рублей



Игровые мониторы — двигатели прогресса. Несмотря на отсталую с точки зрения цветопередачи TN-матрицу, они вернули моду на 3D Stereo, дали нам скорость в 144 кадра в секунду и избавили от разрывов картинки. И производители на этом не останавливаются. **Philips** представила 27-дюймовую модель **272G5djeb**, в которой нашлось место нескольким интересным технологиям, способным улучшить изображение в играх.

Дизайн

Упор Philips сделала на скорость. В 272G5djeb стоит знакомая TN-панель с Full HD-разрешением и частотой 144 Гц. О преимуществах таких моделей мы писали много (полный разбор см. в «Игромании» №6/2014, «Быстрее ветра») и сейчас отметим лишь самое важное.

Монитор на 144 Гц разбивает анимацию персонажей на большее, чем обычно, количество кадров. А за счет этого на уровне подсознания движения в играх воспринимаются плавнее и аккуратнее — ни рывков, ни резких перемещений. Единственный неприятный момент: нужна мощная видеокарта, способная выдать под 150 fps. В остальном же 144 Гц — лучший игровой вариант, а в исполнении Philips еще и сдобренный нестандартными бонусами.

Простейший трюк в арсенале — изменение размеров экрана. Есть десять вариантов, от 17 до 27 дюймов. Выбираешь меньший — рабочий стол укладывается в выбранную площадь. Понадобится это при подготовке к киберсоревнованиям, на которых используется заранее известный формат мониторов, или при наличии в семье родственника, не терпящего крупных диагоналей (такие встречались на нашей практике).

Следующая особенность — набор пресетов для разных игровых жанров: FPS, «Гонки», RTS и настраиваемые самостоятельно «Игрок 1» и «Игрок 2». Для шутеров и стратегий, как рассудили в Philips, важно полное избавление от темных зон. А отсюда — максимальная подсветка, минимальная контрастность и убийство черного цвета. В играх это приводит к тому, что даже ночью (Dying Light) видно все происходящее вокруг. Помогает? В одиночных проектах — нет, портит атмосферу, а вот в сетевых шутерах прибавка яркости к месту — заметить врага в темном углу проще.

Тем же, кто не хочет портить цветопередачу, Philips предлагает еще один способ борьбы с темными зонами — **Smart Frame**. В этом случае подсвечивается только область экрана, размеры и положение которой задаются вручную. К примеру, можно выделить лишь мини-карту или какой-нибудь дальний угол, постоянно ускользающий из поля зрения.

Режим	Уровень контраста (соотнош.)	Яркость (кд/м²)	Глубина черного цвета (минимальная яркость) (кд/м²)	ΔE_{00} (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений
Стандарт (sRGB)	882:1	311,6	0,35	1,08
FPS	224:1	289,9	1,3	1,45
Гонки	820:1	286,4	0,34	1,94
RTS	356:1	255,7	0,71	1,72
Стандарт (после калибровки)	770:1	124,3	0,16	2,87

Интересными оказались «гоночные» настройки — высокая контрастность, насыщенные краски, — в общем, настоящее шоу с зеленой травкой и яркими наклейками на машинах. А вот чего мы не оценили, так это автоматической контрастности и ускорения матрицы — толку от этих опций никакого. Расстроило нас и отсутствие, так сказать, режима «чтения/работы» со сбалансированными параметрами. Если захочется нормальной яркости и небольшой ΔE_{00}, придется искать калибратор.

Меню

Зато с управлением у 272G5djeb проблем нет. Меню хоть и запутанное и привыкать к нему приходится пару дней, тем не менее сенсорные кнопки в правом нижнем углу экрана работают четко и быстро. Плюс к этому, вместе с монитором поставляется проводной пульт. На нем продублированы все клавиши с корпуса, а также добавлены две горячие кнопки для переключения между режимами «Игрок 1» и «Игрок 2». Если на первый настроить «рабочий» вариант с небольшой яркостью, а на второй вывести игровой — получается удобно.

Нет у нас нареканий и к оформлению 272G5djeb. Поставляется он в большой коробке, основательно набитой пенопластом, и комплектуется всеми необходимыми кабелями. Сама панель — черный прямоугольник с красной полосой и логотипом компании снизу. Рамки у нее довольно широкие. По бокам — 1,7 см, сверху и снизу — 2,4 и 3,6 см. На стол дисплей опирается срезанным по хорде круглым основанием, к которому крепится мощной ногой с отверстием для прокладки проводов. Регулировок масса — 15 см по вертикали, наклон в 25 градусов по горизонтали и возможность перейти в портретный режим.

Для подключения источников Philips выделила пять портов — D-sub (VGA), DVI, два HDMI (один — с поддержкой MHL) и полноразмерный DisplayPort. Хватит и на все основные консоли, и на компьютер, и даже на жесткие диски и мышки. Для последних на левом боку разместился концентратор на четыре USB 3.0. А вот аудиовозможностей монитору явно недостает. Понятно, колонки в дисплее — лишняя трата денег и качества от них ждать наивно, но иногда они здорово спасают.

Итак, 272G5djeb — чисто игровой монитор. Большой, удобный, с хорошим управлением и поддержкой 144 Гц развертки. И хотя по качеству картинки он уступает конкурентам и ему не хватает чисто рабочих пресетов, в играх он ведет себя образцово, а бонусом предлагает несколько свежих и, главное, работающих технологий.

● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ частота развертки 144 Гц
+ удобное меню
+ хорошая комплектация
+ матовое покрытие экрана
+ оригинальные игровые режимы и технологии

– МИНУСЫ –

– высокая цена
– плохо калибруется
– не хватает рабочих пресетов

МИКСТУРА ОТ КРИЗИСА

Тестирование телефона ASUS Padfone S

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор**: сенсорный моноблок
- **Операционная система**: Android 4.4.2
- **Дисплей**: 5 дюймов (1080x1920), IPS
- **Процессор**: Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,3 ГГц)
- **Графическое ядро**: Adreno 330
- **Оперативная память**: 2 ГБ
- **Встроенная память**: 16 ГБ
- **Карта памяти**: micro-SD (до 64 ГБ)
- **Камеры**: 2 Мп (фронтальная, автофокус), 13 Мп (основная, автофокус, HDR)
- **Связь**: GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули**: Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC, Qi, FM-радио
- **Навигация**: A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы**: micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM
- **Уровень защиты**: IPx2
- **Аккумулятор**: несъемный, 2300 мАч
- **Комплектация**: зарядка, кабель USB-micro-USB, наушники
- **Размеры**: 14,4x7,25x1,0 см
- **Вес**: 150 г
- **Цена на март 2015 года**: 19 990 рублей

К сожалению, от продаж док-станции в нашей стране отказались, однако, если есть желание, можно заказать ее из-за границы — ищите по названию «Padfone X Station».

Пора признать очевидное: цены на гаджеты взлетели до небес и надо умерять аппетиты. В прошлом номере мы рассказали о бюджетных Nokia Lumia 820 и GeForce GTX 960, а в этом поведаем об **ASUS Padfone S** — телефоне с топовой начинкой и ценником 20 000 рублей.

Первый взгляд

Для тех, кто не знаком с серией, проведем краткий экскурс в историю. Линейка была запущена в 2012 году и стала первой попыткой объединить телефон, таблетку и ноутбук. Выглядело все следующим образом. Сердцем конструкции являлся смартфон — в нем стояли процессор, оперативка и накопитель. В роли планшета выступала док-станция: в дисплей диагональю 10,1 дюйма ставилась трубка, выводящая рабочий стол на большой экран. Завершала концепт пристяжная клавиатура с дополнительным аккумулятором и несколькими бонусными портами.

Интересно то, что при всей грандиозности задумки ASUS не делала из Padfone бескомпромиссного флагмана, — если характеристики были близки к топовым, то на внешних атрибутах экономили. Благодаря этому устройства серии со временем получили приятную цену. К примеру, ASUS Padfone S на старте продаж (еще до обвала национальной валюты) оценили в 15 000 рублей, а к сегодняшнему дню он подорожал всего до 20 000 рублей. На фоне конкурентов — о-го-го какой привлекательный прайс.

Внешний вид

Внешне Padfone S — классическая лопата… пардон, пятидюймовый Android-смартфон с прямоугольным корпусом, пластмассовым ободом, стилизованным под фрезерованную сталь, и чуть скошенными гранями. Выпускают его в двух цветовых решениях. Черном, с крышкой из софттача, и белом, из простого пластика (нам как раз такой и достался).

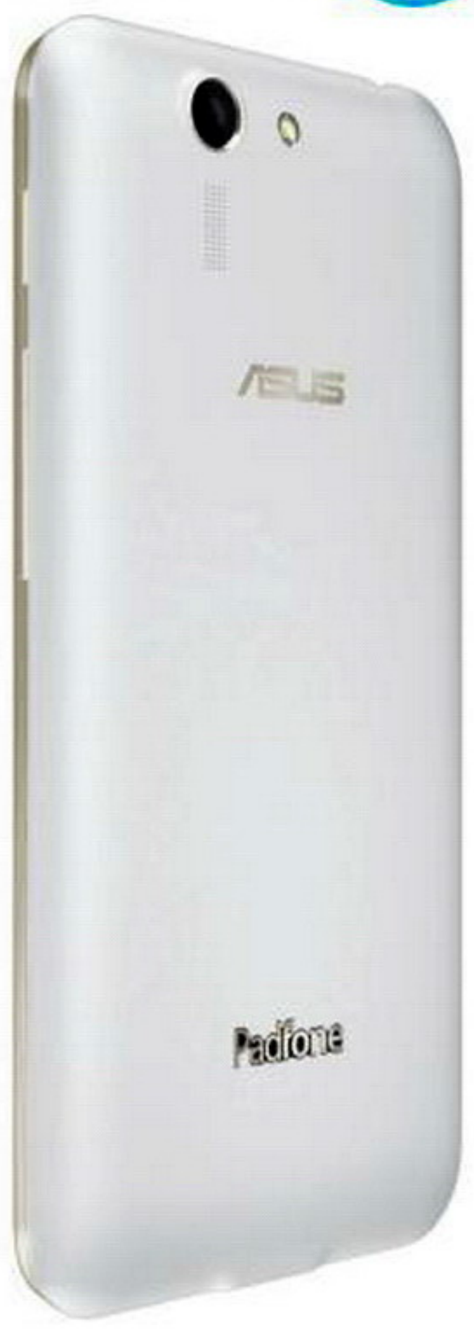
Собран Padfone S хорошо — ничего не скрипит и не продавливается. То же скажем об ощущениях в руке: скругленные грани не колют, матовый пластик цепляется

за кожу, сам корпус довольно толстый и лучше лежит в ладони, чем слишком уж исхудавшие LG G3 или Xperia Z3. Не должен Padfone S бояться и грубого обращения — стекло стоит лишь на лицевой панели, так что, если откровенно не елозить аппаратом по столу, товарный вид сохранится надолго. Но вот воду Padfone S не любит — стандарт IPx2 гарантирует защиту только от брызг, не более.

Управление

Физических клавиш на Padfone S минимум — «включение» и качелька громкости в верхней части правого торца. Нет здесь и лишних разъемов — сверху стоит 3,5-мм джек, а снизу расположился micro-USB с монтажными отверстиями под «планшетную» док-станцию. Порты же под micro-SIM и micro-SD спрятались под задней крышкой и открыты для горячей смены карт. Последний пункт связан с тем, что батарея у телефона несъемная, — это нехорошо, учитывая емкость всего 2300 мАч, но и несмертельно.

Из внешних элементов отметим еще динамики — разговорный и основной. Первый в Padfone S хорош — громкий и четкий. А вот второй подкачал. Он нормально звучит и подходит для просмотра роликов с YouTube, однако на перекрикивание уличного шума мощности ему не хватает. Другим словами, из недр сумки звонок реально и не услышать. В то же время претензий к микрофону и общению с наушниками у нас нет. Никто из собеседников ни разу не пожаловался на слышимость или искажение голоса, а обычные затычки телефон раскачивал без проблем и даже позволял регулировать их работу при помощи встроенного эквалайзера.



Дисплей

Не по цене в Padfone S дисплей. Пятидюймовая IPS с разрешением 1920x1080 по результатам работы с калибратором показала цвета, близкие к идеальным, — даже по температуре матрица не дотянула до эталонных 6500K всего двести градусов. Аналогично с углами обзора: на 45° картинка лишь чуть-чуть меняет тон, а черный и вовсе не блекнет.

Для любителей поэкспериментировать ASUS припасла программу **Splendid**, с помощью которой разрешается поиграть с балансом белого и цветами. Правда, браться за это дело без калибратора мы не советуем: сделать лучше, чем было, сложно, а испортить цветопередачу — это на раз-два.

Что нам в экране не понравилось, так это малый запас яркости: до уровня текущих Android-флагманов он не дотягивает, и на солнце дисплей слепнет. Тем не менее в устройстве отлично работает автоматическая подстройка яркости, а благодаря отсутствию воздушной прослойки защитное стекло не собирает двойные блики и отражения.

Софт

На момент тестирования Padfone S работал на **Android 4.4.2** (переход на «пятерку» уже заявлен) с установленной поверх фирменной оболочкой **Zen UI**, которая считается одной из лучших модификаций операционки. Преимущества видны уже на экране блокировки — ASUS добавила быстрый доступ к главным функциям смартфона, «погоду» и планировщик. Примерно вдвое больше стало меню быстрых настроек, появились режим энергосбережения, раздача интернета, очистка оперативной памяти и даже быстрая регулировка дисплея, уменьшающая яркость и повышающая температуру экрана.

Хватает в Zen UI и предустановленных программ. Причем, кроме скучных календаря, калькулятора и галереи, есть полезный софт. К примеру, вместе с телефоном идут клиент облака Web Storage, блокнот SuperNote с распознаванием рукописного ввода, а также крайне интересная утилита под названием Do It Later. Последняя — записная книжка для пропущенных уведомлений. Нет времени прочесть письмо, ответить на звонок, обновить прошивку — отправляешь все в Do It Later, а затем, как появляется возможность, возвращаешься к записям и со всем разбираешься.

Железо

Ну а теперь о самом вкусном — начинке. За все действия в смартфоне отвечает топовый четырехъядерный **Qualcomm Snapdragon 801** с частотой 2,3 ГГц и графическим ядром **Adreno 330**. Помогают ему 2 ГБ оперативной и 16 ГБ встроенной памяти, которую при помощи карты micro-SD позволяется увеличить до 64 ГБ.

О тормозах с таким набором железа и речи нет. В AnTuTu Benchmark смартфон занимает верхние строчки рейтинга и уступает лишь признанным грандам с вдвое большей ценой. То же и с 3DMark Ice Storm Unlimited, благодаря Adreno 330 аппарат набирает колоссальные 19 888 баллов.

В чем же Padfone S до грандов не дотягивает, так это по части камер. Фронтальный модуль на 2 Мп и оборотный на 13 Мп не назвать плохими — для своей ценовой категории фотографируют они на зависть многим, — но при ближайшем рассмотрении заметно, что камеры то излишне борются с шумами, смазывая детали, то, наоборот, задирают резкость отдельных элементов. Странно выглядит и съемка в формате 4K. Скорость видео всего 17 кадров в секунду плюс нет доступа к стабилизатору, от чего изображение откровенно дрожит.

Зато уж в количестве настроек камере точно не откажешь. Тут и баланс белого, и экспозиция, и набор эффектов а-ля Instagram, и глубина резкости, и эффект миниатюры, и анимированное фото, и автоматическая ретушь.

●●●

Конечно, в Padfone S есть к чему придраться. Помимо простого оформления, экономии на объеме памяти, слабого основного динамика, можно выделить такие вещи, как неудачно расположенный вибромоторчик, толстый корпус и слабоватую батарею. Однако все это в полной мере нивелируется топовой начинкой, отличным экраном, продуманным софтом и ценой. Лучше за 20 000 рублей телефона сегодня не найти. ● ***Сергей Мельников***

Помимо обычных модулей GSM, LTE, GPS и Wi-Fi, в Padfone S также установлены FM-радио, NFC и даже приемник для Qi-зарядок.

ПЛЮСЫ

+ высокая производительность
+ качественная сборка
+ функциональная оболочка
+ поддержка Qi
+ высокое качество связи

МИНУСЫ

- бесполезный режим 4K-съемки
- небольшая емкость батареи
- слабый основной динамик

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Процессорная гонка в скором времени, похоже, пойдет на очередной, пусть и не самый быстрый, круг. Со стороны **Intel** в забеге примут участие свежие сокет, архитектура и DDR4-память. А **AMD** вроде как предполагает на старое шасси (FM2+ и AM3+) прикрутить новый корпус в лице чуть измененных кристаллов. Когда конкретно все это случится — тяжело говорить, сроки переносят так лихо, будто речь не о серьезных технологиях, а о походе на обед в столовую.

Основные изменения этого месяца

- В «Дешево и сердито» на **AMD** сегодня будем экономить на… «Биг Маках»! Три несъеденных бутерброда — и в компьютер вместо FX-4350 из прошлого номера легко ставится **FX-6300**.
- Аналогично и с жесткими дисками: еще минус три булки — и плюс 500 ГБ свободного пространства на **Western Digital Caviar Blue WD10EZEX**.
- Голодать ради железа? Как бы не так! Удивительно, но за прошедший месяц довольно ощутимо упали цены на видеокарты и процессоры. Благодаря этому мы теперь можем позволить себе **MSI Radeon R9 280 Gaming 3G** в «Смерть тормозам» и лихо разогнанную **ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5** в «Займи, но купи».
- Кроме того, как бы смешно это ни звучало, в конфигурации «Смерть тормозам» можно отказаться от младшего Pentium Dual-Core G3460 и шикануть двухъядерным **Core i3-4160**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	69 000
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 150
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-1333/3200 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, 2x USB 2.0, 10x USB 3.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	24 200
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4C8G4D240FSA	59 300
Видеокарты: 3x ASUS Strix GeForce GTX 980 OC (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178-1290/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	135 750
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3600 IT3RSK41MT320-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	57 300
Жесткие диски: 2x 6 ТБ Seagate Enterprise ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	61 900
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	6300
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	27 500
Блок питания: Thermaltake «Байкал» 1500W W0431 (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, FDD, 10x 6+2-pin)	21 250
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 доп. клавиш, USB-хаб, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	18 800
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	15 550
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	49 150
Мониторы: 3x BenQ XL2720Z (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, аудиовыход, NVIDIA 3D Vision 2)	95 850
Со всеми наворотами:	**662 000**

ДО 50 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	7950
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 13,6-31,1 дБ)	2050
Материнская плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 rev. 4.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	7350
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	5000
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253-1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	15 900
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1050
Корпус: ZALMAN ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: Aerocool KCAS-700W (700 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	3500
Системный блок:	**49 200**
Мышь: A4Tech Bloody ML16 Commander (8200 dpi, проводная)	2700
Клавиатура: Tt eSPORTS POSEIDON Illuminated (проводная, 105 клавиш, подсветка)	6120
Колонки: Microlab FC550 (2.1, 54 Вт, 75 дБ, 35-20 000 Гц, пульт ДУ)	5550
Монитор: ASUS VS278Q (TN+film, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	20 450
Системный блок и периферия:	**84 020**
Замена ЦП: AMD FX-8370 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,3 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3750
Замена видеокарты: MSI GTX 970 4GD5T OC (NVIDIA GeForce GTX 970, 1102-1241/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6200
SSD: 240 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/240G (SATA Rev. 3, зап. — 510 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	9200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	6050
Со всеми наворотами:	**109 220**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i3-4360 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	9600
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюм. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	2050
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97P-D3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, COM, HDMI, аудио)	6100
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	5000
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253-1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	15 900
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1050
Корпус: ZALMAN ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: Aerocool KCAS-700W (700 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	3500
Системный блок:	**49 600**
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	2300
Клавиатура: Logitech G600 (8200 dpi, проводная)	5600
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	6250
Монитор: Acer K272HULAbmidp (WLED, AHVA, 27 дюймов, 2560x1440, 6 мс, 350 кд/м², D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, аудио 2x 2 Вт)	22 000
Системный блок и периферия:	**88 750**
Замена ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,3-3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3600
Замена видеокарты: MSI GTX 970 4GD5T OC (NVIDIA GeForce GTX 970, 1102-1241/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6200
SSD: 240 ГБ Corsair Force GS CSSD-F240GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	10 200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	6050
Со всеми наворотами:	**114 800**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, 3(6) ядра Socket AM3+, 3,5-4,1 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5850
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (алюм. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21дБ)	600
Материнская плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	4100
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2500
Видеокарта: Gigabyte GV-R726XOC-2GD (AMD Radeon R7 260X, 1100/6000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7900
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1050
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2250
Системный блок:	**29 850**
Мышь: A4Tech Bloody V5ma Metal (3200 dpi, проводная)	1250
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1600
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	2300
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	14 450
Системный блок и периферия:	**49 450**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2100
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 280 Gaming 3G (AMD Radeon R9 280, 933/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5050
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2500
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V60 SP120GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, зап. — 518 МБ/с, чт. — 559 МБ/с)	3950
Со всеми наворотами:	**63 050**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3450 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	5300
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (алюм. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21дБ)	600
Материнская плата: ASRock B85 Anniversary (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 5x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4200
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2500
Видеокарта: Gigabyte GV-R726XOC-2GD (AMD Radeon R7 260X, 1100/6000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7900
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1050
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2250
Системный блок:	**29 400**
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	900
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	900
Колонки: JetBalance JB-346 (2.0, 2x 22 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц)	3800
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 800
Системный блок и периферия:	**46 800**
Замена ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2600
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 280 Gaming 3G (AMD Radeon R9 280, 933/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5050
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2500
SSD: 120 ГБ Corsair Force LS CSSD-F120GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4250
Со всеми наворотами:	**61 200**

ДО 30 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	7950
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюм. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	1150
Материнская плата: Gigabyte GA-970A-UD3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	4900
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2500
Видеокарта: MSI Radeon R9 280 Gaming 3G (AMD Radeon R9 280, 933/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 950
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1050
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2980
Системный блок:	**39 880**
Мышь: A4Tech Bloody V8M (3200 dpi, проводная)	1400
Клавиатура: A4Tech Bloody B120 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2200
Колонки: Microlab M-500 (2.1, 40 Вт, 35-20 000 Гц)	4200
Монитор: BenQ EW2440L (WLED, VA, 24 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	12 550
Системный блок и периферия:	**60 230**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3050
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253-1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	2950
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2500
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V60 SP120GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, зап. — 518 МБ/с, чт. — 559 МБ/с)	6700
Со всеми наворотами:	**75 430**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	7900
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюм. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	1150
Материнская плата: MSI B85-G43 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4800
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2500
Видеокарта: MSI Radeon R9 280 Gaming 3G (AMD Radeon R9 280, 933/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 950
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1050
Корпус: ZALMAN ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: HIPRO HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2980
Системный блок:	**39 730**
Мышь: Genius DeathTaker USB (5700 dpi, проводная)	2000
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	2150
Колонки: SVEN MS-2000 (2.1, 40 Вт, 50-20 000 Гц, MP3-плеер, FM-радио, пульт ДУ)	4700
Монитор: LG 24MP56HQ-T (AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 900
Системный блок и периферия:	**60 480**
Замена ЦП: Intel Core i3-4360 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	1700
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX960-DC2OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1253-1317/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	2950
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	2500
SSD: 240 ГБ Kingston HyperX FURY SHFS37A/240G (SATA Rev. 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	7750
Со всеми наворотами:	**75 380**

ДО 40 000 РУБЛЕЙ

ТЕСТ №04

АПРЕЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Как называется самый последний уровень сложности в DmC?
А. Нефилим
Б. Охотник на демонов
В. Данте должен умереть
Г. Ад и ад
Д. Сын Спарды

❷ Композитора, написавшего музыку к игре Assassin's Creed 3, зовут…
А. Йеспер Кюд
Б. Лорн Бэлф
В. Брайан Тайлер
Г. Ханс Циммер
Д. Крис Тилтон

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Компания Epic Games объявила, что теперь их движком Unreal Engine 4 можно пользоваться абсолютно бесплатно.
А. Да, точно!
Б. Нет, они не настолько щедры…

❹ Питер Молиньё после критики в свой адрес объявил, что больше не будет разрабатывать игры и собирается снимать мультфильмы.
А. Все верно.
Б. Врать вы, наверное, у него и учились!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Now, there's a time for travels, but you can't wander the world forever. Even you must have someone waiting back home.

(«Теперь пора и попутешествовать, но нельзя бродить по миру вечно. Даже тебя наверняка кто-нибудь ждет дома».)
А. Fallout: New Vegas
Б. Gothic 3
В. The Elder Scrolls 5: Skyrim
Г. Dragon's Dogma
Д. Dark Souls 2

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Thief
Б. Dishonored
В. The Order: 1886
Г. Gears of War 2
Д. Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

❼ Игра Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2 создавалась на движке…
А. GrimE
Б. Sith
В. SCUMM
Г. Jedi
Д. Id Tech 2

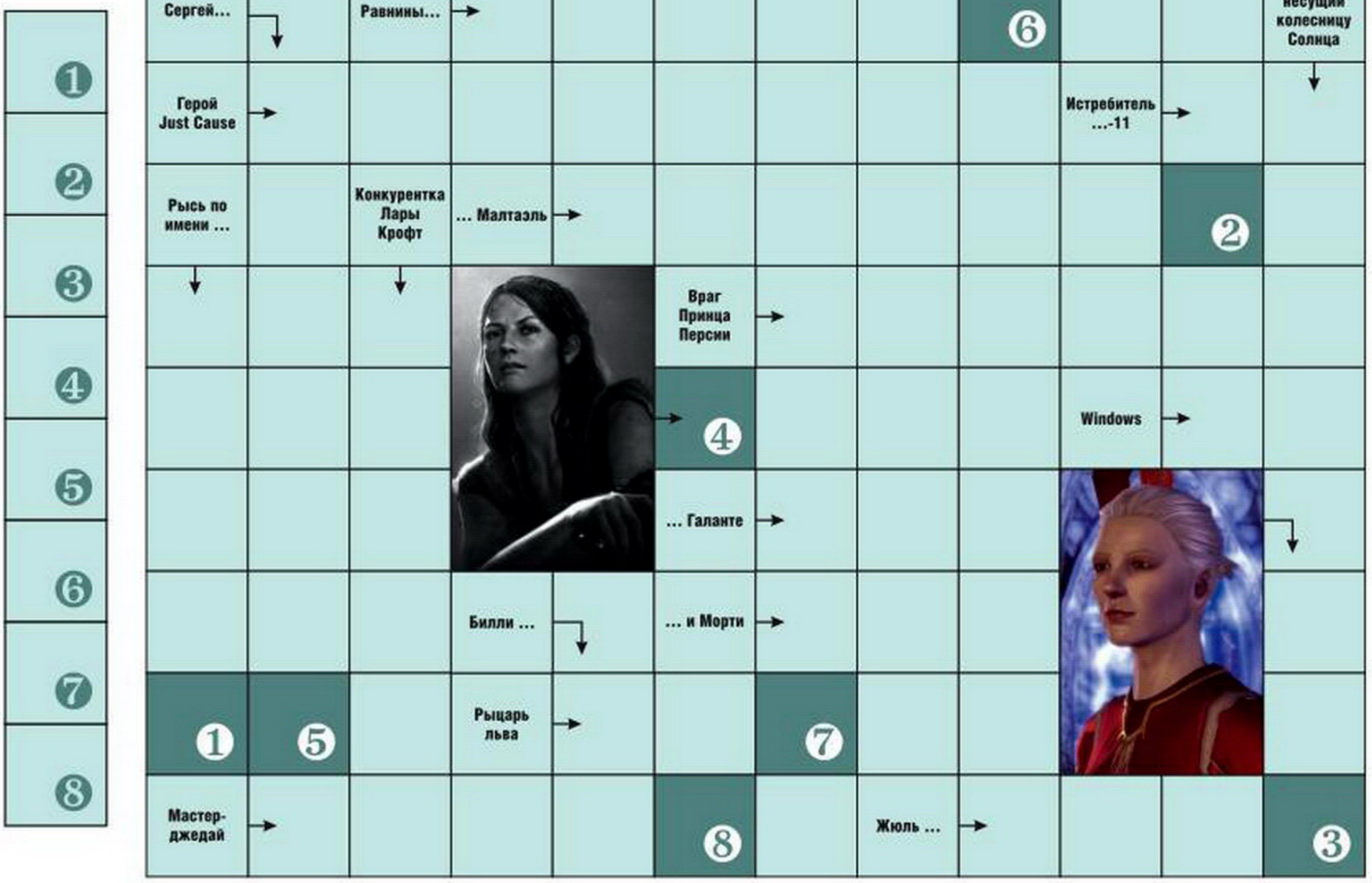
Игровая мышь
SteelSeries
Heroes of the Storm
с ярко-голубой светодиодной подсветкой,
переключателями турнирного уровня
и профессиональным лазерным сенсором
поддерживающим широкий диапазон CPI
от 1 до 5700
(www.steelseries.com)

НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №04

АПРЕЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



Геймпад
Speedlink XEOX Pro
с высокоточными стиками
и технологией Dual Mode
которая гарантирует
полную совместимость с
практически всеми играми.
(www.grafitec.ru)
НАШ ПРИЗ

ВИДЕОПАМЯТЬ №03

АПРЕЛЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play,
навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик,
угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

Наушники
Cresyn C260H
с 38-миллиметровыми динамиками с неодимовыми магнитами
а также микрофоном
и пультом управления звонками и громкостью
(www.grafitec.ru)

НАШ ПРИЗ

The Order: 1886 Издатель Sony Computer Entertainment Разработчик Ready At Dawn Studios

Апрель 2015 April

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
14	30	31	1	2	3	4	5
15	6	7	8	9	10	11	12
16	13	14	15	16	17	18	19
17	20	21	22	23	24	25	26
18	27	28	29	30	1	2	3

ИГРОМАНИЯ
Dreadnought Издатель Grey Box Разработчик Yager
Апрель 2015 April
Неделя Week
Понедельник Monday
Вторник Tuesday
Среда Wednesday
Четверг Thursday
Пятница Friday
Суббота Saturday
Воскресенье Sunday
14 30 31 1 2 3 4 5
15 6 7 8 9 10 11 12
16 13 14 15 16 17 18 19
17 20 21 22 23 24 25 26
18 27 28 29 30 1 2 3

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№02/2015

ТЕСТ

Правильные ответы

1. А (на диске Neverhood Songs было 39 композиций)
2. Д (действие Duty Calls: The Calm Before the Storm происходит в Кемерово)
3. А (CCP Games действительно запретила фанатам ролевой игры Vampire: The Masquerade — Bloodlines разработать ремейк этой игры на движке Unity)
4. Б (нет, к сожалению, полноценного ремейка Final Fantasy VII пока не анонсировали)
5. А (цитата взята из игры Far Cry 4)
6. В (скриншот взят из игры inFamous: Second Son)
7. В (скриптовый язык SCUMM был написан в 1987 году)

Победитель

Александр Часовских (Тамбов)

Маршрутизатор беспроводных сетей **Wireless N450 Gigabit** (модель TEW-691GR) *с огромной скоростью* в 450 Мбит/с *и большой зоной покрытия*. *(www.trendnet.com)*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Оцелот, Дрю, Сиртя, Харран, Джим, Ру, Альбус, Рейчел, Аргонавт, Северное, Дарпан, Борн. По вертикали: Реджи, Атару, Янус, Мирабо, Никола, Рид, вор, Тен. Ключевое: **Монтенегро**.

Победитель

Пфейфер Кристиан (Омск)

Дизайнерские **НАУШНИКИ** *белого цвета* в удобном чехле *(www.centpart.ru)*

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. Legacy of Kain: Soul Reaver
2. Company of Heroes 2
3. Endless Legend
4. Dishonored
5. World of Goo
6. Divinity: Original Sin
7. Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
8. Thomas Was Alone
9. This War of Mine
10. Colin McRae DIRT 2

Победитель

Павел Бутырский (Ульяновск)

Супермаленькая **Mini DV камера** *с приятным дизайном и высокой разрешающей способностью (www.centpart.ru)*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU

ТЕМА: Тест №X. Месяц

```
1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново
```

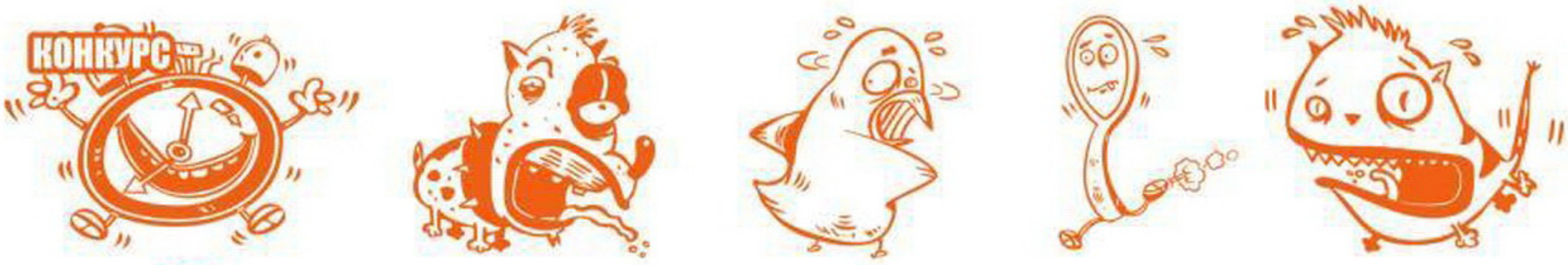
НОМЕР: 1121 ABC

```
#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X.
Иван Иванов, г. Иваново
```

→ Ответы на конкурсы принимаются до **27.04.2014**. Итоги будут подведены в **июньском** номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).



НОВОГОДНЯЯ ФОТОЖАБА

Напоминаем, что в этом конкурсе вам было нужно сделать фотожабу на абсолютно любую игру. Только фотожаба должна была быть новогодней и смешной.

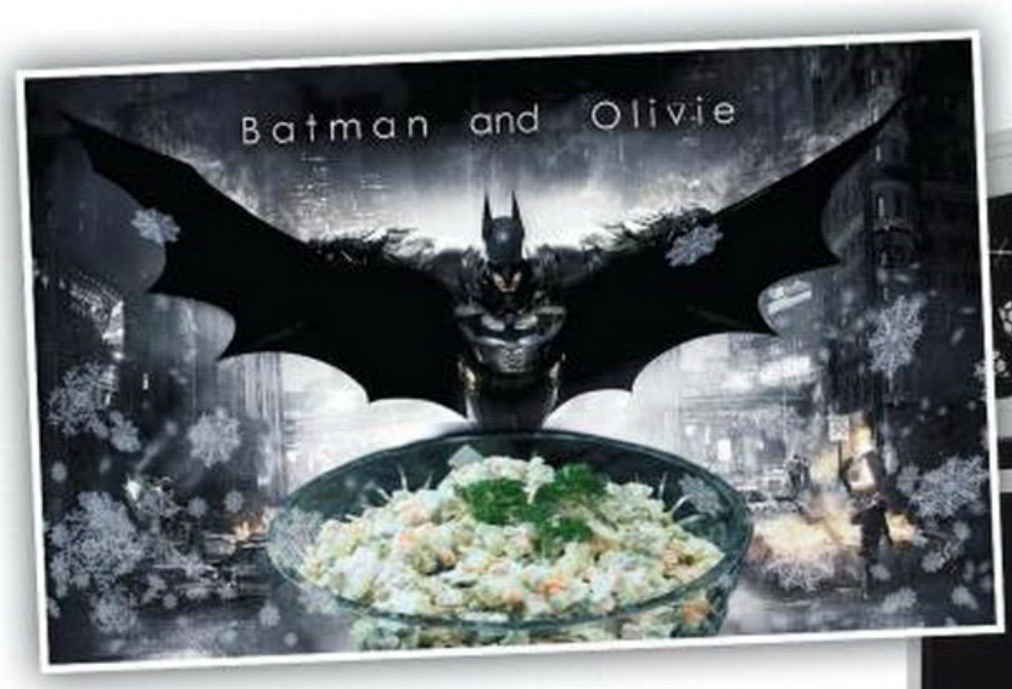
На конкурс в означенный срок было прислано 264 работы. Еще 18 работ было прислано после финальной даты конкурса — их мы, чтобы все правила конкурса были соблюдены, не рассматривали.

Все картинки были складированы в одну папку, и проведено общее редакционное голосование за лучшую работу.

Особых споров о том, кто должен занять первое место — не было. Одна работа явно выделялась на фоне других. Кроме шуток, смеялись всей редакцией. А вот о втором и третьем месте мы немного поспорили.

Но самое интересное началось потом — когда мы начали смотреть, кто именно прислал нам лучшие фотожабы. Оказалось, что авторы всех трех — девушки. Это первый случай, когда весь пьедестал в игроманском конкурсе занял прекрасный пол.

Искренне поздравляем победительниц. 8 марта, увы, уже прошло, но, думаем, наши призы все равно будут кстати.



1 место

Лина Воробьева и ее потрясающий бэтмен, пикирующий прямо в чашку с оливье. Оцените драматизм работы и динамику действия.

Корпус Thermaltake Level 10 GT

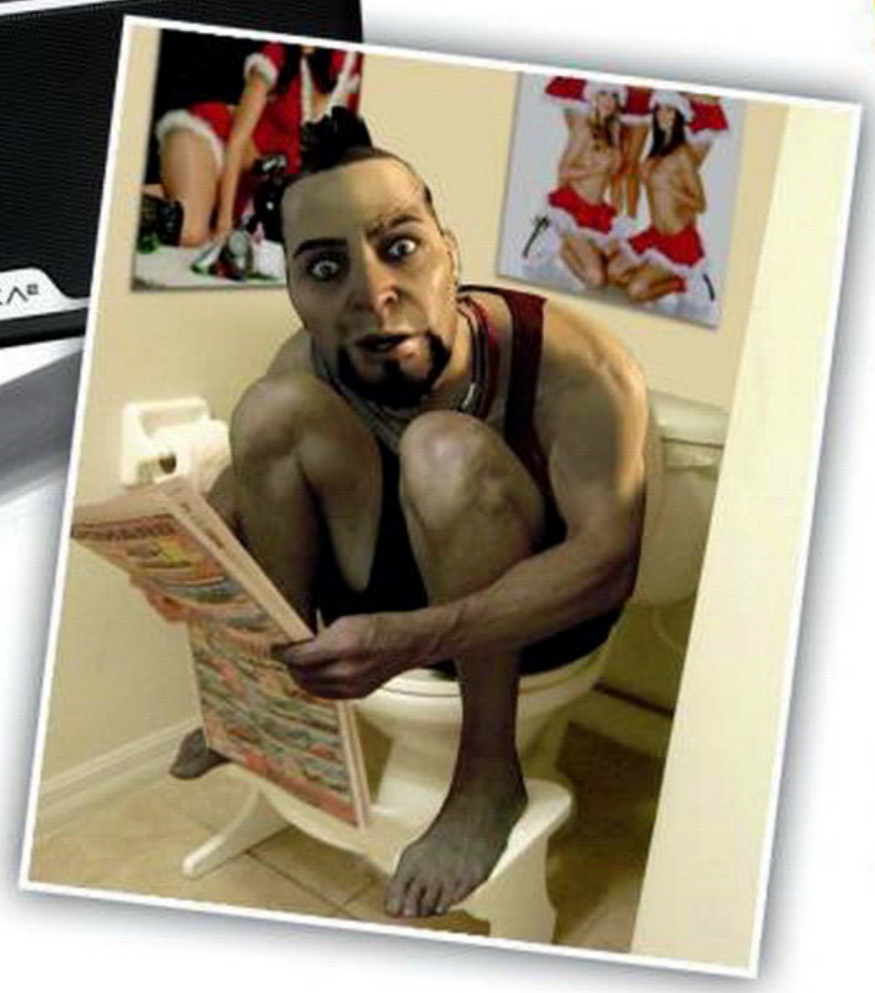
Thermaltake Level 10 GT создан компанией Thermaltake совместно с дизайн-студией BMW Group DesignworksUSA. Корпус имеет уникальный дизайн и предназначен для самых мощных игровых систем с видеокартами любого размера и поддерживает высокоэффективные системы жидкостного охлаждения.

2 место

Алла Иванова
и ее Лара, атакующая Санта-Клауса.
Просто и со вкусом.

Наушники Tt eSPORTS Level 10 M

Игровая гарнитура Tt eSPORTS Level 10 M — это воплощение высокого качества звука и неповторимого дизайна, созданного в сотрудничестве с BMW Group DesignworksUSA. Гарнитура изготовлена из алюминия, за счет чего обладает высокой прочностью и малым весом.



3 место

Оксана Сержавская
и вы сами видите что именно.
Спасибо, посмеялись от души.

Портативная колонка Luxa2 GroovyW

Luxa2 GroovyW — первая в мире портативная Bluetooth-акустика с поддержкой NFC подключения, дополненная технологией Qi для беспроводной зарядки колонки и ваших устройств.

НОВОГОДНИЙ КОМИКС

«Новогодний комикс» — наш традиционный конкурс, мы проводили его уже в пятый раз. Правила были прежние: вам нужно было нарисовать комикс на о том, как праздную Новый год различные игровые МОНСТРЫ. Не любые герои игр, а именно монстры! Креатив, творчество, юмор и безграничная фантазия всячески приветствовались.

Всего пришло 84 работы. Четыре работы пришли после заявленной даты окончания конкурса. Они были отсеяны.

К сожалению, мы не можем опубликовать все комиксы победителей в журнале — они многостраничные. Поэтому из каждого комикса мы публикуем только по одной страничке.

Но самые лучшие работы мы обязательно вывесим в нашей группе «ВКонтакте», где вы можете ознакомиться с комиксами в полном объеме.

Отдельно хочется сказать, что буквально совсем чуть-чуть до пьедестала не добрались работы Марии Прокушевой, Максима Фетисова, Крылова И.В. и Романа Павлинова.

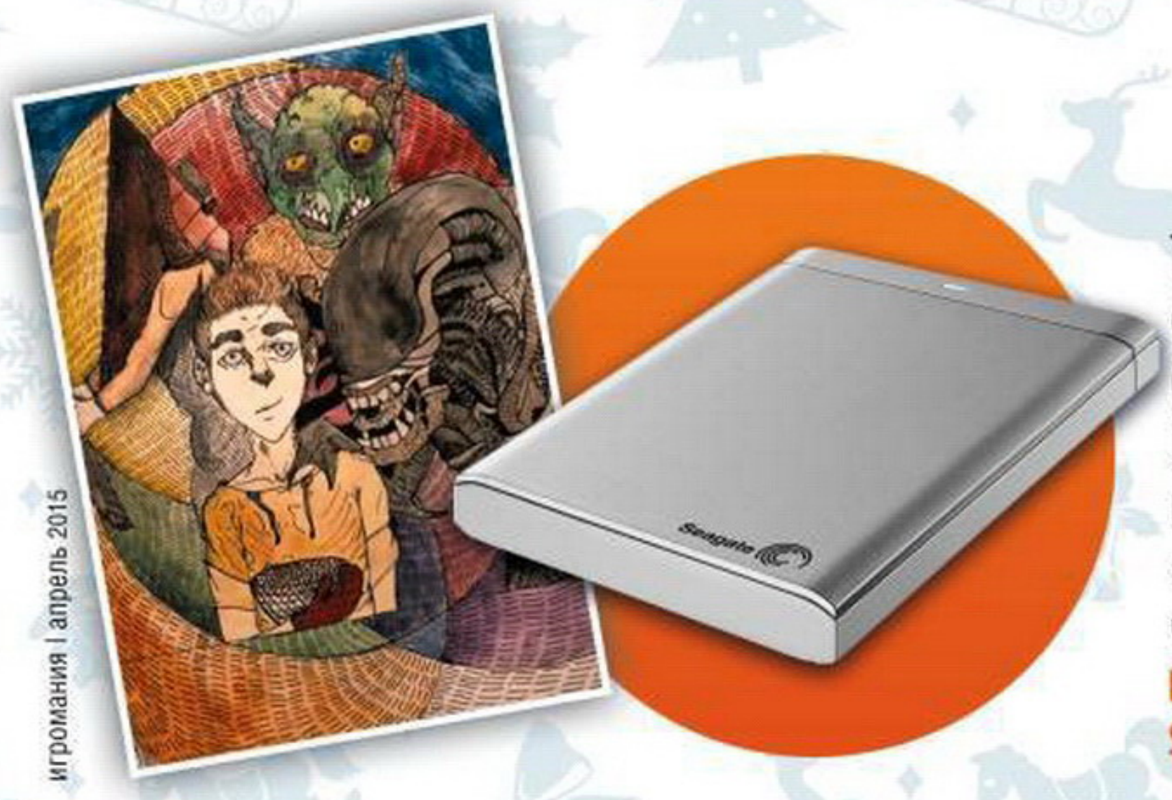
Друзья, ваши комиксы нам тоже очень понравились!

Первое место достается Алексею Кожину с его комиксом про хищного пакмена, чуть было не сожравшего Пинки, Блинки, Инки и Клайда. Спасибо, посмеялись от души.

Мобильное устройство хранения данных Seagate Wireless Plus 2 TB

Второе место занимает Иван Конев со своей страшной новогодней историей про ужас, в котором все выжили.

Внешний жесткий диск Seagate Central 2 TB



Третье место по праву достается Сергею Власову с его нарисованном на бумаге и отсканированном (или сфотографированном) комиксе про то, как Пиромидоголовый, Слендер, гоблин и чужой захотели приготовить оливье, но не знали, как это сделать, и поэтому решили выкрасть обычного геймера, чтобы узнать секрет.

Портативный диск Seagate Backup Plus 500 GB

acer
explore beyond limits™

Acer рекомендует Windows.

TOUCH MORE POWERFUL*

Реклама

Ноутбук Aspire V Nitro Black Edition

Жизнь на больших скоростях.

Впечатляющая производительность.
Превосходный дизайн.
Широкий выбор конфигураций.

Оцените высокую производительность и великолепный дизайн.
Подробнее об Aspire V Nitro Black Edition на acer.ru и в

Windows 8.1 Update, 64-бит, процессор Intel® Core™ i7 4-го поколения или процессор Intel® Core™ i5 4-го поколения, NVIDIA® GeForce® GT 840M с 2 Гб GDDR5, NVIDIA® GeForce® GTX 860M с 2 Гб DDR3,15.6“, HD 1366 x 768, FHD 1920 x 1080 IPS (Nitro V 15), 17.3“, FHD 1920 x 1080 IPS (Nitro V 17), 2 DDR3L, до 16 Гб оперативной памяти, время автономной работы до 4 часов, SSD: 60 Гб / 128 Гб / 256 Гб, HDD: 500 Гб / 1 Тб, HDD: 500 Гб / 1 Тб

*Больше успеха в ваших руках

История по обе стороны закона
в одиночной компании от *Visceral*

Схватка копов и грабителей
в многопользовательском режиме от *DICE*

ЗДЕСЬ НЕТ МЕСТА КОМПРОМИССАМ

BATTLEFIELD™ HARDLINE

САМЫЙ ДИНАМИЧНЫЙ
BATTLEFIELD

НОВЫЕ ГАДЖЕТЫ, НОВОЕ ОРУЖИЕ,
НОВЫЕ ТАКТИКИ

РАЗНООБРАЗИЕ КАРТ
И РЕЖИМОВ ИГРЫ

В ПРОДАЖЕ С 17 МАРТА

PC DVD ROM PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360

18+

© ELECTRONIC ARTS, INC., 2015. BATTLEFIELD, BATTLEFIELD 4 , FROSTBITE И ЛОГОТИП DICE ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ КОМПАНИИ EA DIGITAL ILLUSIONS CE AB. EA, ЛОГОТИП EA, VISCERAL GAMES, ЛОГОТИП VISCERAL, ORIGIN, ЛОГОТИП ORIGIN, И DEAD SPACE ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ КОМПАНИИ ELECTRONIC ARTS INC.

VISCERAL DICE EA

РЕКЛАМА

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

DYNAUDIO

MSI рекомендует Windows.

MSI

GT80 Titan SLI

keyboard by SteelSeries

switch by CHERRY MX

СИСТЕМА ИЗ ДВУХ ВИДЕОКАРТ - MXM SLI

GAMING G SERIES

NO.1 IN GAMING

ПЕРВЫЙ НОУТБУК В МИРЕ С МЕХАНИЧЕСКОЙ КЛАВИАТУРОЙ

Super RAID 3 | Cooler Boost 3 | CHERRY | MXM SLI

Легко работать. Усердно играть. Windows

РЕКЛАМА